VISIT…

МАТРИЦА
ИЗ ЖИЗНИ БРАТЬЕВ ВАЧОВСКИ
WARHAMMER
MARK OF CHAOS
2007
ТОМ 41
ЯНВАРЬ
№ 1
МИР ФАНТАСТИКИ
WWW.MIRF.RU
БОЛЕЕ 120 КНИГ, 50 ФИЛЬМОВ И 30 ИГР В НОМЕРЕ И НА ДИСКЕ
НА DVD НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКОЕ АНИМЕ
ОБОРОТНИ
(JIN RÔ)
ТОП 10
ЗНАМЕНИТЫЕ ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ГОРОДА
ОЖИДАНИЯ 2007
ГЛАВНЫЕ КНИГИ, ФИЛЬМЫ, ИГРЫ
КОНТАКТ
МАРИЯ СЕМЁНОВА
СОЗДАТЕЛЬНИЦА СЛАВЯНСКОГО ФЭНТЕЗИ
ГАЛЕРЕЯ ЛУЧШИХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ
ВОЛКОДАВ
ПОСЛЕДНИЙ ИЗ СЕРЫХ ПСОВ
ТЕХНО МИР
КАЛЕНДАРЬ 2007
ВОЛКОДАВ
ПОСТЕРЫ
НА СТРАНИЦАХ «МФ»
КЛАССИКИ: КИР БУЛЫЧЕВ
КОНВЕНТЫ: «ЗИЛАНТКОН»
БЕСТИАРИЙ: РАЗУМНЫЕ РАСТЕНИЯ
АРСЕНАЛ: БОЕВАЯ МУЗЫКА
РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ
Валерия ВЕРБИНИНА
«ЧАСТЬ ЖИВОЙ ПРИРОДЫ»
Лучшие миниатюры с конкурса «Унас 2006»
НА DVD
ФИЛЬМ НА ДВД: «ОБОРОТНИ»
ТЕМА ДИСКА: «ВОЛКОДАВ»
ВИДЕО-АНОНС: «ЧЕЛОВЕК-ПАУК 3»
Творчество наших читателей
ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006
МИР ФАНТАСТИКИ
WWW.MIRF.RU

Слово главного редактора

О МЕЧЕ РОЛАНДА И СЕРЫХ ПСАХ

Здравствуйте, дорогой читатель!

Конец 2006 года выдался определенно удачным для редакции «Мира фантастики». Почти полным составом мы приехали на крупнейший российский тематический конвент «Зиланткон», и организаторы этого замечательного фестиваля ролевых игр и фантастики обрадовали нас, вручив журналу почетную премию имени волшебного меча Роланда — **«Дюрандаль 2006»**, за общий вклад «МФ» в продвижение фантастической и ролевой культуры. Коллекция наград «Мира фантастики» на соседней странице дополнилась новым экспонатом. Подробнее о «Зилантконе» и «Дюрандале» — в рубрике «Конвенты», а также в фоторепортаже на диске журнала. «Зилант» оставил после себя столько впечатлений, что отчет будет продолжен и в следующем номере «МФ»: в нем появится видеорепортаж, сделанный командой нашего издания.

По сложившейся традиции, в каждом январском номере редакция публикует большой материал **«Ожидания Нового года»**, в котором мы выстраиваем собственный рейтинг надежд. И вновь вы сможете прочитать о главных проектах наступающего года: о самых ожидаемых книгах, фильмах и играх. Совместная работа редакторов «Мира фантастики» разместилась в разделе «Врата миров». Открыв этот материал, вы узнаете, насколько ожидания «МФ» совпадают с вашими собственными фантастическими прогнозами на 2007 год.

Любители фантастики помнят, что в прошлом году «Первым фильмом года» стала фантастическая лента «Дневной дозор», премьера которой прошла 1 января 2006 года. Теперь же на 1 января 2007 года анонсирована премьера долгожданной отечественной фэнтезийной кинокартины **«Волкодав из рода Серых Псов»**, о съемках которой «Мир фантастики» начал писать два с половиной года назад. Если языческие боги из мира «Волкодава» будут не против, то фильм выйдет на широкий экран точно по графику. Естественно, «МФ» не станет игнорировать такое значительное событие, как дебют российского кинофэнтези. В поддержку Волкодава и его дружной компании мы предлагаем сразу несколько материалов.

Во-первых, это интервью с писательницей Марией Семёновой, создательницей славянского фэнтези и Волкодава в частности. Редакция сознательно откладывала публикацию интервью, о котором нас просило множество читателей, чтобы напечатать его именно в том номере, обложку которого украсит Волкодав. *Во-вторых*, во «Вратах миров» вас ждет обзор фантастического мира, в котором живет последний представитель рода Серых Псов. *В-третьих* и в-прочих, в «Видеодроме» и «Игровом клубе» помещены заметки о фильме и об игре по вселенной Волкодава, соответственно.

Главный новогодний сюрприз для постоянных читателей «МФ», подготовленный редакцией, — это календарь на 2007 год, созданный кистью Александра Ремизова и коллективным разумом всех сотрудников журнала. Надеемся, вы по достоинству оцените замысел и исполнение, и постер с календарем украсит стену, дверь, холодильник или другие памятные места вашей квартиры. Ну а новогодние и рождественские поздравления, как всегда, напечатаны в «Почтовой станции», где мы встретимся с вами вновь.

Николай Пегасов
Главный редактор

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Николай Пегасов
Выпускающий редактор
Петр Тюленев
Редакторы
Михаил Попов, Светлана Карачарова, Николай Арсеньев
Ведущие рубрик
Ксения Аташева, Василий Владимирский, Дмитрий Воронов, Дмитрий Злотницкий, Александр Натаров, Борис Невский, Иван Нечесов, Алексей Талан, Сергей Чекмаев, Александр Чекулаев
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Арт-директор
Роман Грыныха
Художник-иллюстратор
Александр Ремизов
Художник-оформитель
Вячеслав Ястремский
Дизайн и верстка
Денис Недыпич, Сергей Ковалев
Технический координатор
Изабелла Шахова
Редактор диска и сайта
Иван Шелуханов
Новости на сайте MIRF.RU
Борис Невский
Программирование сайта и CD
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Программирование и дизайн DVD
Оксана Таратынова
Менеджер по связям с общественностью
Григорий Спицын (spitsyn@mirf.ru)
Иллюстрация на постере-календаре
Александр Ремизов

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ «ТЕХНОМИР»

Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «ИГРОМЕДИА»

www.igromedia.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Тел./факс: (495) 730-40-14
Руководитель отдела рекламы
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджер проекта
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR

Тел./факс (495)730-66-94
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «АВИТОН-ПРЕСС»

Контактный e-mail: sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев, Надежда Галиева, Дина Ситдикова

МИР ФАНТАСТИКИ

январь 2007

фэнтези и фантастика во всех проявлениях

СВЯЗЬ С РЕДАКЦИЕЙ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1, «Мир фантастики» Тел./факс (495) 231-23-65, (495) 231-23-64
e-mail журнала: **pochta@mirf.ru**; сайт: **WWW.MIRF.RU**

НАГРАДЫ «МИРА ФАНТАСТИКИ»

ESFS Awards «Best Magazine»
награда Европейского общества научной фантастики в номинации «Лучший журнал» 2006

Бронзовый Икар
за общий вклад в возрождение, развитие и пропаганду традиционной научно-фантастической литературы 2006
Награда получена главным редактором Николаем Пегасовым

Премия имени Александра Беляева
за лучшую серию научно-популярных публикаций 2006
Награда получена редактором Михаилом Поповым

Дюрандаль
специальная премия фестиваля «Зиланткон» за продвижение фантастической и ролевой культуры 2006

РАССКАЗЫ И РИСУНКИ В «МИРЕ ФАНТАСТИКИ»

«Мир фантастики» рассматривает все приходящие рассказы, статьи и рисунки, но журнал не может публиковать все произведения на своих страницах. Зато на диске журнала и сайте **www.mirf.ru** существуют разделы с творчеством читателей. Если, посылая нам рассказ, статью или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку «Можно публиковать на диске и сайте», «Мир фантастики» с немалой вероятностью опубликует произведение на диске и сайте журнала, и с ним смогут ознакомиться десятки тысяч читателей.

Посылая произведение в редакцию, пожалуйста, следуйте требованиям:

- Отсылайте тексты по электронной почте **story@mirf.ru**, а рисунки — **art@mirf.ru**.
- Текст сохраняйте в формате .RTF, а рисунок — в .JPG.
- Обязательно указывайте автора, название произведения и свои контакты (минимум — email) в начале текста произведения.
- Рассказ или рисунки, если они особенно понравятся редакции, могут быть опубликованы на страницах журнала (с выплатой гонорара).

ПОДПИСКА НА «МИР ФАНТАСТИКИ»

Вы можете подписаться на «Мир фантастики» и получать журнал в комплектации без диска или с DVD с доставкой на дом. Для оформления подписки достаточно зайти на любую почту. Там лежат подписные каталоги, в которых можно посмотреть подписной индекс, периодичность, стоимость подписки, условия приема подписки, краткие аннотации, телефоны редакции, а также координаты агентства, которое осуществляет экспедирование (доставку). В разных каталогах (а всего их три) один и тот же журнал проходит под разными индексами. Дальше нужно заполнить квиток и оплатить его. Журналы будут приходить вам в соответствии с тем, какая оформлена подписка: на дом (до почтового ящика), до квартиры (отдавать будут в руки) или до востребования (забирать надо на почте).

Каталог «Роспечать»
Мир фантастики + DVD: индекс 46452
Мир фантастики без диска: индекс 84195

Объединенный каталог «Пресса России»
Мир фантастики + DVD: индекс 13003
Мир фантастики без диска: индекс 11802

Каталог «Почта России»
Мир фантастики + DVD: индекс 24580
Мир фантастики без диска: индекс 10863

Зарубежная подписка оформляется через фирмы-партнеры «МК-периодика» или непосредственно в «МК-периодика» по адресу: Москва 129110, ул. Гиляровского, 39; тел. (495) 681-91-37 и 681-97-63; электронная почта info@periodicals.ru. Подробности на сайте **www.periodicals.ru**.

Последние номера журналов **«Мир фантастики»**, **«Игромания»**, **«Лучшие компьютерные игры»** и **«Mobi»** можно приобрести в онлайне: **igromania.ru/?shop**.
Информация о зарубежной подписке: **aviton-press.ru/podpiska1.html**

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-15878 от 15 июля 2003 года).

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Мир фантастики» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Цена свободная. Тираж 35.500.
Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс», тел.: (495) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548.

© «Мир фантастики», 2003-2006 год.

СОДЕРЖАНИЕ

- Фильм на DVD: **«Оборотни»** 8
- Диск «Мира фантастики» 12

Книжный ряд 19

- Литературные новости 20
- Контакт: **Мария Семёнова** 22
- Рецензии: **Книги номера** 25
- Анонсы новых книг 44
- Классики: **Кир Булычев** 46
- Жанры: **Мифологическое фэнтези** 50
- **Трибуна** 54
- Конвенты: **«Зиланткон 2006»** 56
- Что почитать? 58
- Другие книги 60

Видеодром 61

- Новости киноиндустрии 62
- Съемочная площадка: Скоро на экранах 63
- Рецензии: **После финальных титров** 66
- Классики: **Братья Вачовски** 70
- Новости аниме 72
- Аниме: **Московский аниме-фестиваль** 73
- Новинки видео 78
- Другое кино 81
- Что посмотреть? 82

Игровой клуб 83

- Новости компьютерных игр 84
- Игры будущего: **Warhammer: Mark of Chaos** 86
- Лучшие компьютерные игры 88
- Новости настольных игр 96
- Лучшие настольные игры 97
- Другие игры 100

Врата миров 101

- Новости вселенных 102
- **Итоги конкурса художников** 104
- Мир Марии Семёновой: **Волкодав** 110

ЯНВАРЬ 2007

- **Ожидания 2007** 114
- Бестиарий: **Разумные растения** 120
- Доска почета: **Фантастические города** 124
- Информаторий 130

Машина времени 131

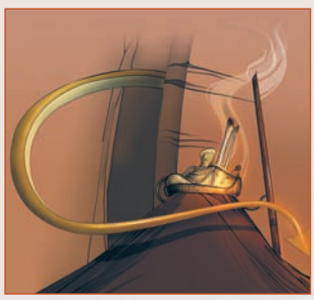
- Хронология фантастики 132
- Если бы: **Планы Третьего рейха** 133
- Назад в будущее: **Сновидения** 140
- Арсенал: **Музыканты на войне** 144
- Кунсткамера 148

Сумма технологии 149

- Будущее — сегодня 150
- Теория: **Бытовые видеокамеры** 152
- Экспертиза 155
- Лучшая техника 156
- Полигон: **Гаджеты в дорогу** 158
- Из жизни роботов 161
- Сети интернета 162

Зона развлечений 163

- **Валерия Вербинина «Часть живой природы»** 164
- **Татьяна Кигим «Розы цвета газового пламени»** 166
- **Михаил Павлов «Дельфин»** 167
- **Вячеслав Рогожин «Карее»** 168
- Комната смеха: **Одеколон** 170
- Зона комикса 171
- Фантастический кроссворд 172
- Почтовая станция 173



Реклама в номере

1С 9
«Акелла» 1, 11, 55, 95
«Альфа-книга» 15
«Волшебный Мир» 3
«Гравити СНГ» 99
ЗАО «Первый альтернативный контент-провайдер» 169
«Звезда» ..... вторая обложка
«Корпорация «Сомбра» 53
«Крылов» 2
«Мир Фэнтези» ..... четвертая обложка
«Студия Электронных Развлечений» 93
ИД «ТехноМир» 10, 67, 87, 119, 137
«Цитадель Олмера» 31
«Эксмо» 77
Gamex 139
Nikita ..... третья обложка

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ»

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ АНИМЕ-БОЕВИК

ОБОРОТНИ

Ксения Аташева

Журнал «Мир фантастики» Смотрите на DVD-плеере или компьютере

История взаимоотношений Человека и Зверя, прекрасной девушки и жуткого чудовища стара, как мир, и вечно актуальна. И ничего хорошего эта встреча сулить не может. Одна из таких историй — сказка о Красной Шапочке и Сером Волке. Японский фантаст Мамору Осии, автор фильмов «Призрак в доспехах», «Полиция будущего» и «Кровь: последний вампир», снял картину, полную метафор и отсылок к этой сказке. Но кто будет злодеем в истории, где у Волка человеческий взгляд и автомат в руках, а у Красной Шапочки в корзинке далеко не пирожки?

Человек человеку — волк

По версии Осии, во Второй мировой войне победила Германия. Япония была оккупирована немецкими войсками, но позже обрела некоторую самостоятельность. Попытки правительства вернуть стране былую экономическую мощь и вывести ее на мировой рынок привели к разрухе и безработице. Вместе с новыми районами, магазинами и парками развлечений появились и трущобы для бедняков, не нашедших себе места в послевоенном мире, преступников и мятежников.

К шестидесятым годам сопротивление народа правительственным реформам достигло предела. Люди выходят на улицы, устраивают митинги и дерутся с полицейскими. Среди демонстрантов оказались и настоящие террористы — фанатики из Секты, вооруженные и очень опасные. Обычная полиция оказалась не в состоянии противостоять им: открытая конфронтация могла привести к гражданской войне. Для борьбы с Сектой был создан элитный отряд спецназа, Церберы — хорошо тренированные, оснащенные по последнему слову техники, закованные в непробиваемую броню бойцы, не знающие страха и сомнений. В то время как полиция разгоняет толпы слезоточивым газом, Церберы борются с террористами их же методами — ураганным огнем из пулемета. Их служба действительно опасна, трудна и не видна никому, кроме правительства.

На одном из заданий спецназовец Казуки Фусэ сталкивается с девочкой-террористкой, в школьной сумке у которой — взрывчатка. Бывалый боец не смог выстрелить в ребенка, но маленькая сектантка сама взорвалась у него на глазах, едва не прихватив парня с собой на тот свет. После этого случая Фусэ был отправлен на переподготовку — он не мог больше сражаться, образ девочки-террористки не выходил у него из головы.

Случайно Фусэ встречает Кей Амамию, старшую сестру той самой девочки. Молодые люди проводят много времени вместе, у них начинается роман... Но есть ли в этом мире место случайностям? Правительство давно собиралось поменять политический курс страны, а для этого придется принести некоторые жертвы. Например, избавиться от Церберов, чья жестокость не укладывается в новые рамки. Для роспуска подразделения нужен весомый повод, а он найдется, стоит хоть одному из бойцов оступиться и предать своих товарищей. Так Фусэ оказывается втянут в сложнейшую политическую игру, и одному ему предстоит решить, что для него важнее — любовь к Кей или судьба его отряда.

Системные требования для просмотра фильма «МФ» на компьютере

Минимальные системные требования для запуска фильма на DVD на компьютере: P-III 700, 128 RAM, DVD-привод, звуковая карта (если у вас стоит аудиокарта, поддерживающая 5.1 аудиоканалов и выше, то вы сможете насладиться объемным звуком. При условии, конечно, что у вас есть набор колонок 5.1 или больше).

Фусэ в броне. Какой взгляд!

Красная Шапочка решает умереть.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Изначально «Оборотни» задумывались как шестисерийная OVA (анимация, выходящая сразу на видео), основанная на манге, но позже было принято решение снять полнометражный фильм.
- Лента могла быть номинирована на «Оскар» как лучший анимационный фильм, но не получила такой возможности, так как была ранее выпущена на видео.
- В 2005 году телеканал MTV признал «Оборотней» одним из лучших анимефильмов, выпущенных на DVD, наравне с «Унесенными призраками» и «Манускриптом ниндзя».
- Несмотря на то, что действие фильма разворачивается в альтернативной вселенной, его герои используют реальное вооружение времен Второй мировой. Полиция и бронеотряды стреляют из немецких автоматов «шмайсер МП-40», пистолетов «маузер К-96», штурмовых винтовок МП-44, пулеметов МГ-42. Террористам досталось оружие проигравших войну стран: советский пистолет-пулемет ППШ-41, британский «стэн» и японский пистолет «намбу».

Жестокая сказка

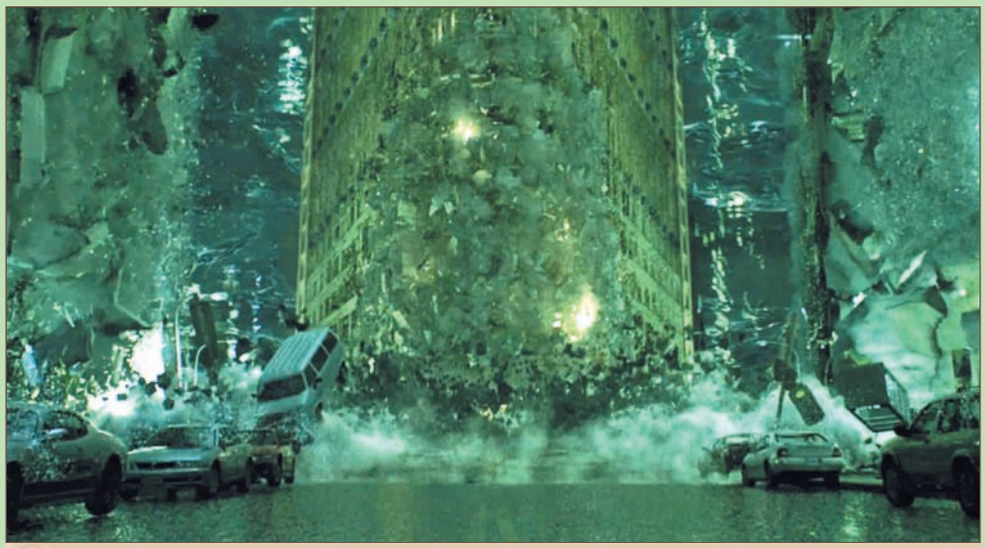
Как и всякий хороший представитель жанра, «Оборотни» — вовсе не фантастика ради фантастики. В первую очередь это социальная мелодрама, повествующая о конфликте человека и общества, долга и чувств. Уникальная броня и альтернативная Япония — лишь средства для создания цельного мира.

Мамору Осии очень подробно выписал характеры главных героев. Фусэ — одинокий волк, человек чести и долга. Церберы для него — не просто работа, это его дом, семья, волчья стая, где никто не упрекнет парня в том, что он превратился в зверя. Потому что вокруг — такие же волки, как он сам. И в то же время Фусэ гуманнее террористов, посылающих женщин и детей на верную смерть. Что творится в душе человека, умеющего только убивать? Сможет ли искренняя, быть мо-

Системные требования для просмотра фильма «МФ» на компьютере

Минимальные системные требования для запуска фильма на DVD на компьютере: P-III 700, 128 RAM, DVD-привод, звуковая карта (если у вас стоит аудиокарта, поддерживающая 5.1 аудиоканалов и выше, то вы сможете насладиться объемным звуком. При условии, конечно, что у вас есть набор колонок 5.1 или больше).

Материалы «Мира фантастики»



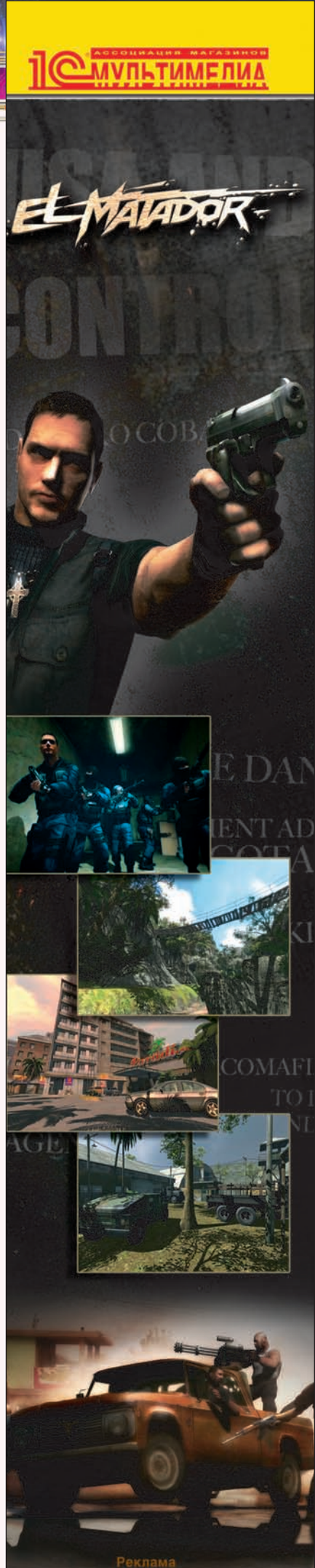
Этот перекресток — то же самое место, где в свое время закончилась первая «Матрица». Нео звонил из этой самой телефонной будки (справа).

Ровно год назад начала свое триумфальное шествие рубрика «Киноляпы и интересности». Начало было положено фильмом «Матрица», который мы исследовали со всех сторон и вынесли свой вердикт — ошибки есть! Целый год мы радовали вас несостыковками, допущенными в различных фильмах, в том числе на наш исследовательский стол попал и фильм «Матрица: Перезагрузка». Итак, год прошел, и мы решили сделать последний клип, который логично завершит трилогию. Только просим вас не воспринимать все сказанное, как сообщение о том, что мы завершаем «Киноляпы и интересности». Нет, совсем нет. В следующем, февральском номере вы увидите нарезку по «Пиратам Карибского моря: Проклятие Черной жемчужины».

А пока перейдем к герою нашего январского диска — «**Матрица: Революция**». Вы, наверное, много слышали рассказов о таких неуловимых людях, как дублеры. Вроде бы они незримо присутствуют в каждом фильме, выполняя дикие трюки. Вот только не видно их невооруженным взглядом. Что ж, матрица — она на то и матрица, чтобы показывать все глюки. Кеану Ривз (Нео), как только речь заходит о трюках, магическим образом превращается в своего дублера. Не верите — мы вам наглядно продемонстрируем. Отличить человека, выдающего себя на супергероя, от настоящего актера почти нереально, но на проходных моментах — можно. Или вот еще одна ошибка: во время финального сражения Нео и агента Смита последний сильно испачкал лицо в грязи. Но вот незадача: спустя несколько кадров главный злодей предстает перед нами чисто вымытым, разве что не надушенным. И как ему это удалось? Думается нам, подобные ошибки режиссеры спишут все на ту же матрицу. Дескать, изменение программы, не обращайте внимания.

«Интересности», наблюдаемые в фильме, не менее занимательны. Черная кошка, которую можно увидеть в конце фильма, после перезагрузки матрицы — та же самая, что и в первом фильме. Да-да, по ней еще определяли внесение в матрицу исправлений. Или, к примеру, лицо «Бога из машины» (главной машины в реальности) моделировали, основываясь на фотографиях маленького племянника Энди Вачовски. Сам режиссер признается, что гнев, демонстрируемый машиной, можно было реализовать только на лице ребенка. Спецэффекты в фильме поражают — выполнены они на самом высшем уровне. Оно и неудивительно. Представьте: только на то, чтобы капли дождя в финальной битве выглядели реалистично, было потрачено более двух месяцев. Что тогда говорить об остальном фильме? И напоследок: помните, какие сигареты курит Пифия? Нет? Тогда мы вам напомним. Название марки табака — Double Destiny («Двойная судьба»). Уже здесь намек на то, что с предсказательницей не все чисто.

На протяжении ленты можно насчитать 804 спецэффекта.



Реклама

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21 Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07, admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ

Mobi

январь №1 2007

В НОМЕРЕ

Интернет-возможности
Беспроводная синхронизация, мгновенная почта и оперативные новости на мобильных устройствах. Пока — бесплатно!

Покупка программ
Платный софт для компьютеров, смартфонов и коммуникаторов. Какой бывает и как законно приобрести через Интернет

Дайвинг с камерой
Футляры и боксы для профессиональной подводной видео- и фотоохоты

Решающая диагональ
Как правильно выбрать телевизор?

Трехсотгигабайтные винчестеры
Обзор наиболее заметных моделей на отечественном рынке

Десятки обзоров устройств и пользовательских статей в номере!

НА ДИСКЕ

- БОЛЕЕ 150 ПРОГРАММ ДЛЯ WINDOWS MOBILE, PALM OS, SYMBIAN И WINDOWS XP
- ПРИМЕРНО 150 БЕСПЛАТНЫХ КАРТИНОК В 10 РАЗРЕШЕНИЯХ: для компьютера и для мобильных устройств
- ТАРИФНЫЕ ПЛАНЫ ОПЕРАТОРОВ МОСКВЫ И С.ПЕТЕРБУРГА
- ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЫ МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКИ
- СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ
- КАТАЛОГ: 1100+ мобильных телефонов, смартфонов и коммуникаторов. Реальные цены
- МАТЕРИАЛЫ В ПОДДЕРЖКУ ЖУРНАЛЬНЫХ ПУБЛИКАЦИЙ

И МНОГО ЧЕГО ЕЩЕ!

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР:
ТЕЛЕФОНЫ и СМАРТФОНЫ :: КПК и КОММУНИКАТОРЫ
ФОТО и ВИДЕОКАМЕРЫ :: НОУТБУКИ и UMPC
МЕДИАПЛЕЕРЫ :: ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

Наше досье

ОБОРОТНИ

JIN-ROH

- **Жанр**: Фантастический боевик, альтернативная история
- **Режиссер**: Хироюки Окимура (Ghost in the Shell, Metropolis)
- **Сценарист**: Мамору Осии (Ghost in the Shell, Patlabor)
- **Другие создатели**: Дизайнер персонажей — Тецуя Нисио (Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Naruto), дизайнер оружия — Казутика Кисэ (Patlabor, XXXHOLiC), композитор — Хадзиме Мизогути (Texhnolyze, Vision of Escaflowne)
- **Продолжительность:** 103 минуты
- **Производство**: Студия Production I.G
- **Год выпуска**: 1998
- **Рейтинг:** Mature (не рекомендуется к просмотру лицам моложе 18 лет)

Такая наивная, беспечная Кей.

Главный герой и его собратья, японские волки (вымерший вид).

жет, первая в жизни любовь изменить его? Или сколько волка ни корми, он все равно будет рваться назад, в лес, в стаю?

Кей — очень тихая, скрытная и наивная девушка. Она готова пойти на что угодно, но не от злобы или жажды наживы, а от безысходности. Кей отчаянно мечтает выбраться из этого безразличного серого города, уйти куда-то далеко-далеко, за горизонт, чтобы начать жизнь заново. Она мечтает отправиться в это безумное путешествие вместе с Фусэ, но тот не спешит ответить согласием. Ведь они находятся по разные стороны баррикад. Человек и волк, втянутые в чужую политическую игру, из которой живыми не выбраться.

Фильм полон намеков и аллегорий. Особое подразделение Церберов называется Волчьей бригадой. Девушек-террористок, разносящих по городу бомбы, называют Красными Шапочками. Старую книгу с этой сказкой Кей подарила Фусэ при их первой встрече. Герои нередко зачитывают отрывки из сказки, Фусэ видятся волки, гонящиеся за Кей, раздирающие на части ее тело.

Нашлось в «Оборотнях» место зрелищным погоням и перестрелкам. В этот раз Мамору Осии ограничился написанием сценария, режиссуру ему, к счастью, не доверили. С ней мастерски справился Хироюки Окуира, сохранивший философские размышления и образы мэтра, но добавивший им действия, динамики.

Особенно серьезно Production I.G отнеслась к графике и дизайну фильма. Кроме самой студии, над анимацией «Оборотней» работали такие гиганты, как AIC, DEEN и J.C. Staff. Они создали удивительно реалистичную картинку и гладкую анимацию, преимущественно вручную — компьютерная графика тогда была слишком дорогой. Немало сил ушло на дизайн техники и вооружений — все они имеют реальные прототипы, для полного сходства Production I.G консультировалась с несколькими фирмами-производителями моделей.

Музыка также достойна всяческих похвал. Композитор Хадзиме Мизогути написал отличную звуковую дорожку к фильму, и исполняли ее настоящие легенды японской сцены. Достаточно упомянуть гитариста Цунео Имахори (Trigun, Gungrave) и пианистку Йоко Канно (Cowboy Bebop, Wolf's Rain). В исполнении музыки к фильму был задействован даже Чешский филармонический оркестр, ранее засветившийся в работе над музыкой к сериалу Macross Plus.

Так почему же, при всех своих явных достоинствах, эту картину так редко вспоминают и рекомендуют к просмотру? Слишком мрачный и тяжелый фильм, куда более сложный для восприятия, чем такие иконы «взрослого» аниме, как «Манускрипт ниндзя» и «Призрак в доспехах». Нет здесь ни лихих самураев, ни искусственного интеллекта — только люди, пытающиеся, несмотря ни на что, остаться людьми. «Оборотни» — очень серьезный фильм, заставляющий о многом задуматься.

ВСЕЛЕННАЯ JIN-ROH

- Манга Kerberos Panzer Cop (Hellhounds, 1988—2000, 6 томов)
- Манга Kerberos Saga Rainy Dogs, (2003, 1 том)
- Игровой фильм Jigoku no Banken: Akai Megane (The Red Spectacles, 1987)
- Игровой фильм Jigoku no Banken: Kerberos (Stray Dog, 1991)
- Анимационный фильм Jin-Roh (1998)

Значительная часть тиража «Мира фантастики» комплектуется компьютерным диском — CD или DVD. Вас ждут разделы «Видеодром», «Компьютерные игры», «Настольные игры», «Выставочный зал», «Рубрики журнала», «Все для компьютера» и «Библиотека». Диск обладает удобной системой навигации, графическим интерфейсом и, конечно же, музыкальным сопровождением из популярных игр и кинофильмов.

Видеодром

Здесь располагаются разнообразные материалы, так или иначе связанные с одноименной рубрикой журнала. В большинстве своем это, конечно, видеоролики.

Человек-паук 3

Скоро, уже совсем скоро на больших экранах появится новая часть приключений Питера Паркера, более известного как Человек-паук. В третьей части арахноиду придется сразиться аж с тремя противниками. В роли антагонистов главного героя выступили такие незаурядные личности, как Зеленый гоблин-младший, Сэндмен, Веном. Ходят слухи, что в фильме также появится злодей Мистерио, и вроде бы роль уже утверждена. Но в видеоанонсах нам его не показывают, и особо внимание не заостряют, так что дождемся премьеры. Что до роликов — парочку вы найдете на диске. Один — официальный ролик к фильму: новые кадры, отрывки, красивые сцены. Другой — рабочий материал этого самого ролика, с небольшим дополнением — в конце вы увидите Венома таким, каким он будет в фильме. И в качество бонуса — парочка обоев и несколько постеров.

«Война внутри» (лозунг фильма «Человек-паук 3»).

Simpsons: the Movie

В последнее время анимационные фильмы тяготеют к 3D. Но есть среди них один, который не обращает внимания на моду и не старается идти в ногу со временем. Это «Симпсоны». Что им до современной моды, этому сериалу можно простить многое, ну а долгожданному полнометражному фильму и подавно. 27 июля 2007 года нас ждет незабываемое зрелище — Гомер, спасающий свою семью, Гомер на дальнем севере, и еще масса Гомеров в самых разных ситуациях. Где еще «засветится» глава дома Симпсонов, мы узнаем из новых роликов, а пока — смотрите первый официальный трейлер.

Вот так «Симпсоны» относятся к трехмерной анимации.

А также

Новая подборка постеров к анимационной ленте Люка Бессона «**Артур и минипуты**». Первый видеоролик фэнтези-фильма для всей семьи «**Мост в Терабитию**». Подборка постеров и кинороликов к отечественному долгострою, обещанному на конец зимы, — ужастику «**Мертвые дочери**».

Если ты фанат, то тебе и море по колено, и «Ранчо Скайуокера» Джорджа Лукаса под боком. Или почти под боком: доехать до него — небольшая проблема. Тем более что цель — «Звездные войны: Эпизод 1. Призрачная угроза». Компания друзей из фильма «**Фанаты**» задается как раз такой целью, вот только путь неблизкий. Да поможет им Сила! Смотрите ролик к фильму и следите за новостями.

Новое слово в музыке и танцах — слизни! («Смывайся!»).

Фильм «**Смывайся!**» уже давно отгремел по кинотеатрам, но, как водится, создатели не спешат расставаться с героями своего детища. Пришло время слизней — смотрите видеоклип с ними в главной роли, а также в качестве солистов и на подтанцовке.

Первый постер к анимационной ленте «**Новая сказка сказок**». Не забыли мы и про кумира миллионов — Шрека. Премьера фильма «**Шрек Третий**» состоится только в мае, но авторы не спешат нас радовать роликами. Что ж, первое трио постеров — тоже неплохо. Первый «трейлер» к фильму «**28 недель спустя**». Закавычили мы его неспроста, ибо по факту — это нарезка из рабочих материалов, которую киноделы не постеснялись и назвали видеоанонсом. Подборка обоев и первый ролик к новому аниме **Afro Samurai** — говорят, что в главной роли «снялся» Самюэль Л. Джексон. Официальные трейлеры к новой японской фэнтези-сказке **Dororo** и к фантастическому аниме-телесериалу **Venus Versus Virus**.

Системные требования диска «МФ»

Минимальные системные требования для запуска программной оболочки нашего диска: P200, 64 Mb RAM, современный CD/DVD-дисковод, Windows DirectX 9 (либо выше). Если DirectX у вас не установлен, вы можете поставить его, запустив инсталлятор из каталога CD:\DirectX (установка происходит автоматически).

Все пожелания и критические замечания по поводу содержимого диска и его работоспособности направляйте, пожалуйста, на DISC@MIRF.RU.

Компьютерные игры

Основное наполнение раздела составляют экранные снимки (скриншоты), демонстрационные видеоролики и обои на рабочий стол Windows. Благодаря скриншотам и видеороликам вы можете решить, насколько та или иная игра достойна вашего ожидания и что в ней будет интересного. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз прочесть.

Вселенная Warhammer все чаще стала привлекать внимание разработчиков компьютерных игр. На диске находятся концепт-арт, кадры из игры и ролики сразу к двум играм по этой вселенной — онлайновой MMORPG **Warhammer: Age of Reckoning** и стратегии в реальном времени **Warhammer: Mark of Chaos**.

В World of Warcraft орки были как-то добродушней, чем в Warhammer Online! (**Warhammer Online**).

Вступительный ролик и кадры из **Gothic 3** позволят вам оценить, насколько удалось разработчикам удержать высокую планку первых двух частей. Ubisoft доказала, что может делать не только достойные стратегии по миру Might and Magic, но и боевики. **Dark Messiah of Might and Magic** — достойный образец жанра, с отличным сюжетом, динамичными сражениями и графикой очень высокого уровня. На диске — видеоанонс к игре и подборка кадров, демонстрирующих геймплей. Ну а для тех, кто еще не успел поиграть в космический симулятор «**Завтра война**», сделанный по бестселлеру Александра Зорича, выложена подборка кадров из игры. Сцены космических сражений и далекие планеты не оставят равнодушным ни одного любителя научной фантастики.

Продолжаем выкладывать **материалы к фантастическим играм**, любезно предоставленные братским журналом «Лучшие компьютерные игры». В декабре вас ждут статьи о следующих проявлениях фантастического игростроя:

- Paraworld;
- «Дневной дозор»;
- Dungeon Siege 2: Broken World;
- Victoria: Revolutions;
- Heroes of Might & Magic 5;
- Titan Quest;
- Command & Conquer: Generals — Zero Hour;
- Warcraft 3: The Frozen Throne.

Выставочный зал

В данном разделе располагаются материалы, которые никак не привязаны к журнальным статьям, но, с точки зрения редакции, заслуживают того, чтобы появиться на диске. Также в этом разделе находятся художественные и музыкальные работы наших читателей.

Работа Ивана Агапова.

На диске вы снова найдете коллекцию эксклюзивных **фирменных «МФ»-обоев** для рабочего стола. Здесь же вы обнаружите последний номер журнала «**Легион**» и **творчество наших читателей**.

Также вы найдете **четыре новых выпуска из интернет-обозревателя**, посвященного настольным играм. Над ним работают уже знакомые нам создатели журнала «Легион».

Рубрика **Музыка наших читателей** представляет на ваш суд новые работы начинающих и уже опытных музыкантов. В этом месяце вас ждут новые творения от хорошо известного автора и парочка дебютов. Из известных вам музыкантов на диск попал **D-Mass** с тремя новыми композициями: «Комар Гордона», «Стоять!» и «Осторожней, Кахун!». Теперь перейдем к дебютам. Первый — музыкальное творение от молодой **группы Latem krad —** «Белый корабль». Песня посвящается всем поклонникам творчества Профессора. И еще один дебютант на сегодня — **Александр Литвенко**. На ваш суд он представил две композиции: «После битвы» и «Крик души».

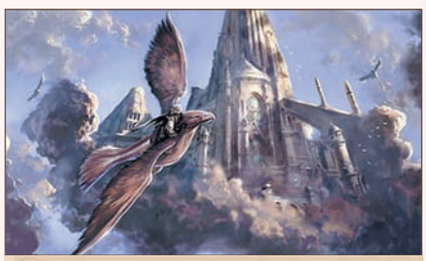
Напоминаем, что ваши **музыкальные творения** вы можете присылать на электронный адрес **disc@mirf.ru**.

Настольные игры

Если вас заинтересует какая-нибудь из настольных игр, рассмотренных нами в обзорах, здесь вы сможете получить дополнительную информацию. Также в этот раздел помещаются файлы для самой популярной в мире настольной ролевой игры Dungeons & Dragons, для не менее популярной карточной игры Magic The Gathering и прочие интересности.

Dungeons & Dragons

В этом месяце в свет выходят три книги по D&D. Первая из них — **Dragonmarked,** очередное дополнение по сеттингу Эберрон. В мире Эберрон некоторые герои обладают драконьими метками, эти таинственные знаки на теле дают им особые силы и способности. Также метки тесно связаны с миром Эберрон — существуют тринадцать домов, каждый из которых основан на обладании той или иной меткой. На диске — отрывки из книги. Вторая книга — **Cityscape —** приятно порадует тех, кто устал от подземелий и драконов. Она предлагает игрокам окунуться в атмосферу городских приключений и интриг, противостоять магам и дворянам, криминальным авторитетам и торговым гильдиям на улицах фэнтезийных городов. К ней вы найдете отрывки из книги и галерею иллюстраций. Ну и очередное игровое приключение для D&D



Облачный город (**Cityscape**).

Scourge of the Howling Horde даст начинающим героям шанс помочь жителям небольшого городка отразить атаку обезумевших гоблинов. Кроме того, вас ждет очередное бесплатное приключение — **Silver Skeleton**. Если в вашей группе около 5 человек 6 уровня, то вы сможете посетить гномьи акведуки, сразиться с кобольдами и помочь одному очень оригинальному персонажу. И хотя это приключение не относится к какому-либо сеттингу, названия мест позволяют догадаться, что дело происходит в Эберроне.

Другие настольные ролевые игры

Новое дополнение для Warhammer Fantasy Roleplay, **Renegade Crowns**, расскажет об опасных и беззаконных землях Пограничных государств и даст героям возможность не только участвовать в приключениях в этих местах, но и самим создать свое маленькое королевство. Для ознакомления с дополнением — пара отрывков из книги. ➡

Возможно, вы удивитесь, но эта афроамериканка — эльфийка. (Shadowrun).

ТЕМА ДИСКА

Темой диска обычно становится то или иное фантастическое явление, упомянутое на страницах печатного «МФ», которое в силу некоторых причин хотелось бы выделить среди прочих подборок на CD и DVD. Тема диска отражается не только на наполнении, но и на музыкальном и графическом оформлении CD/DVD. Вместе с тем она ни в коем случае не исчерпывает содержания диска.

Вот так Волкодав выглядит с точки зрения «1С» (игра «**Волкодав из рода Серых Псов**»).

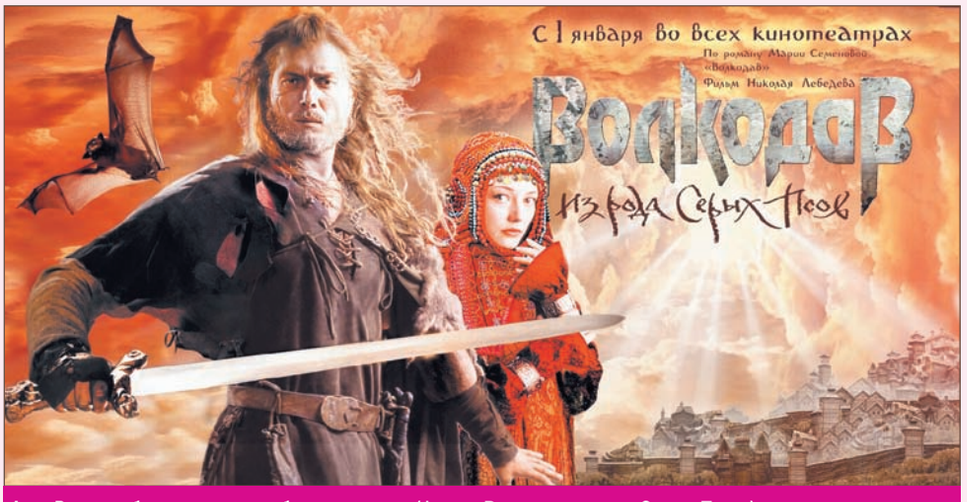
А так он выглядит с точки зрения «Акеллы» (игра «**Волкодав: Месть Серого Пса**»).

Первого января 2007 года на всех экранах нашей страны начнется показ долгожданной экранизации романа Марии Семеновой «Волкодав». Мы просто не могли пройти мимо такого события, и, подумав немного, решили сделать его темой нашего новогоднего номера.

Фильм «**Волкодав из рода Серых Псов**» появится в первый день нового года. В течение вот уже двух лет мы рассказывали вам о том, как продвигаются съемки, показывали ролики с каннского фестиваля, демонстрировали новые постеры. Теперь мы подобрали другие материалы, хотя и ролики, и постеры там тоже присутствуют. Из новых материалов: вы найдете парочку «**шкурок**» для самого популярного мультимедиаплеера **WinAMP** и подборку красивых **обоев** с изображениями героев фильма. Теперь перейдем к более традиционным материалам — постерам. На диске — подборка последней коллекции, выпущенной «Централ Партнершип»: три кинопостера и два постера под «растяжку». Думаем, вы их уже могли видеть на улицах своего города. **Видеоанонс** к фильму — ролик, демонстрировавшийся в Каннах; в него вошли самые интересные и динамичные моменты, красивые батальные сцены и спецэффекты. В общем, как раз то, что нужно, чтобы разогреть свой интерес к фильму накануне премьеры. Понять, где в фильме спецэффекты, а где отличная работа оператора и режиссера, вам помогут **четыре отрывка** из фильма. Дело в том, что они как раз и посвящены спецэффектам — это именно те кадры, где есть эффекты.

К выходу фильма отечественные игроделы готовят сразу три проекта по мотивам «Волкодава». Первый — это игра «**Волкодав: Месть Серого Пса**», разрабатываемая фирмой Primal Software, а издателем ее стала небезызвестная компания «Акелла». Игра полностью следует сюжету фильма, а в чем-то даже и дополняет его, а над ее озвучкой работали актеры, исполнявшие главные роли в фильме. Отдельно стоит упомянуть красивейшие ландшафты с видами до горизонта, продолжительный сюжет, огромное количество доступных игроку суперударов, а также возможность создать персонажа практически любого вида. Игра делалась долго и с умом, что в принципе нехарактерно для отечественного игрового бизнеса. В виде неигровых заставок в проекте используются отрывки из фильма.

Обладатели DVD-диска смогут поиграть в **демо-версию** игры. В ней вы найдете одну полноценную карту с сюжетной линией и дополнительными квестами, различное оружие и сильных противников. А купившие журнал с любым диском могут посмотреть подборку **кадров из игры**. Помимо этого проекта, с нового года в продаже появятся еще две игры, их издателем выступит не менее известная фирма «1С». Эти два проекта — «**Волкодав из рода Серых Псов**» и «**Волкодав: Путь воина**» — представлены на диске подборкой эксклюзивных **кадров из игр**.



А так Волкодав будет выглядеть на больших экранах (фильм «**Волкодав из рода Серых Псов**»).

Седьмая редакция Warhammer Fantasy Battles обзавелась первой книгой армий. Книга **Orcs and Goblins** рассказывает об ордах зеленокожих, которые столь любимы многими игроками. Все фанаты орков и гоблинов порадуются подборке тематических обоев и картинкам из новой книги.

Тем, кого интересует киберпанк, хорошо известен сеттинг **Shadowrun**, где технология и магия слились воедино в мире метрополисов и мегакорпораций. Для знакомства с новой, четвертой редакцией Shadowrun выложены несколько иллюстраций и отрывки из базовой книги.

И, наконец, популярный веб-комикс Order of Stick, пародирующий ролевые игры, обзавелся собственной настольной игрой — **Order of Stick: the Dungeon of Dorukan**. Информацию по этой игре и правила вы найдете на диске.

А также

На диске вы найдете спойлеры карт последнего сета **Time Spiral**, FAQ на русском и английском языках. А также традиционную подборку по **Magic The Gathering**: русские правила этой популярнейшей ККИ, коллекцию обоев для рабочего стола Windows, а также необходимые всем игрокам документы *Oracle Reference* (список всех выпущенных карт с действующим игровым текстом) и *Comprehensive Rules* (правила, из которых вы узнаете все тонкости «магической» игры).

ККИ «**Берсерк**» представлена спойлерами всех уже вышедших сетов, списком карт, входящих в профессиональные колоды, оффлайн-энциклопедией карт с последними обновлениями базы данных и правилами. Не забыли мы и про клиент «Берсерк-онлайн» — новая версия интернет-игры ждет вас на диске. По ККИ-проекту «**Небожители**» вы найдете: флэш-ролик, спойлеры сетов «Альфа» и «Бета», правила игры и коллекцию фирменных обоев.

Thelonite Hermit (Magic The Gathering: Time Spiral).

Рубрики журнала

Данный раздел диска предназначен для размещения файлов и иных материалов, напрямую связанных со статьями, опубликованными в журнале.

Олененок и Панда («Зиланткон 2006»).

В разделе «Новости вселенных» вы узнаете о новинках в сериях «**Звездные войны**», «**Трансформеры**» и многих других, а на диске найдете **отрывки из новых комиксов**. **Ghost in the Shell** — культовое аниме в стиле киберпанк. Подборка постеров и видеоанонсов к полнометражным лентам и сериалам поможет вам лучше познакомиться с этой вселенной. А коллекция обоев и экранная заставка — оформят ваш компьютер в стиле «Призрака в доспехах».

В ноябре в Москве прошел «**Московский аниме-фестиваль**». Наш автор Ксения Аташева привезла **фотоотчет**, также размещенный на диске. Примерно в то же время в Казани прошел другой фестиваль «**Зиланткон 2006**», на котором наша редакция побывала практически в полном составе. **Обширный фотоотчет**, собранный как силами редакции, так и членами конвента, позволит вам посмотреть (или вспомнить), «как это было».

Мы продолжаем выкладывать DVD-архив номеров «МФ» посезонно. Пусть и наступил первый месяц зимы, но время летних номеров еще не закончилось. Итак, **старые номера «Мира фантастики»**: июльский за 2006 год на CD и летняя подборка июнь 2004 — август 2006 на DVD.

А также

В этом номере в рамках рубрики **«Будущее — сегодня»** мы рассказываем об интересном беспилотном летательном аппарате и новых шинах компании ***Michelin***. Подробное описание принципа работы гаджетов на страницах журнала едва ли позволит оценить возможности новинок, поэтому мы подготовили пару занимательных «видеорассказов».

Если вас заинтересовал **Olympus E-400** из «**Лучшей техники**», то обязательно взгляните на яркую брошюрку с тестовыми снимками и полным перечнем объективов, вспышек и кейсов для компактной камеры. Кроме того, здесь же рекламный видеоролик, наглядно демонстрирующий возможности долгожданных наручных часов компании ***Sony Ericsson*** — **SE MBW-100**.

И последнее — для владельцев карманных компьютеров мы выложили программу **DjVuCE 0.1** для чтения книг (в том числе содержащих графику) в популярном формате *DjVu*.

Все для компьютера

Необходимые программы и всякие полезности, предназначенные для вашего замечательного компьютера.

Здесь находится необходимый минимум утилит для полноценной работы с нашим диском. Если у вас таких еще нет, настоятельно рекомендуется их установить. Мультимедиа-проигрыватели **QuickTime**, **DivX** и **Windows Media Player**, архиватор **WinRar** (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске), просмотрщик pdf-файлов **Acrobat Reader** и флэш-браузер **Best Flash Player**. А кроме того — последняя версия лучшего в мире музыкального проигрывателя **WinAMP**. Также мы размещаем подборку проигрывателей — **Light Alloy**, **Crystal Player**, **Media Player Classic**, **Zoom Player**. И ставший уже необходимым проигрыватель для файлов с расширением FLV — **FLV Player**.

Библиотека

Здесь сосредоточиваются все большие тексты и статьи, размещаемые на диске. «Библиотека» технически устроена иначе, чем остальные разделы диска, и позволяет разворачивать статьи на весь экран, что повышает удобство чтения.

В этом месяцы на диске вы найдете отрывки из сразу двух ожидаемых книг. Первая — продолжение цикла **Веры Камши** «Отблески Этерны» — **«Против ветра»**. К тексту прилагаются иллюстрации Романа Папсуева, которые будут присутствовать и в книге. Вторая книга — продолжение другого, не менее известного цикла «Тайный город». Читайте отрывок из нового романа **Вадима Панова «День дракона»**.

В этом месяце тексты в библиотеке не ограничиваются только рассказами

читателей и отрывками из некоторых самых ожидаемых книг. Если вам интересны ролевые игры, или вы хотели бы узнать о них поподробнее, но вот информация была слишком разноплановая, то **статья «А хоббиты и толкины — это разве не одно и то же?»** поможет вам разобраться в мифах и реальностях современного ролевого движения. А поклонникам творчества Сергея Лукьяненко и, в частности, «Дозоров» будет интересно почитать статью **Натальи Перуновой «Иная магия»**.

Творчество наших читателей

Темы нашего нынешнего литературного раздела — рабочие дни и выходные, бабушки-старушки и разнообразные монстры, живое и искусственное, договоры и клятвы

Для начала — о выходном (**Дмитрий Ивлев «Осенний день»**). Оборотня. В лесу, с такой же тигрицей... В общем, все правильно понимают подозрительные бабушки. Хотя и не такие, как баба Дуся (**Альберт Зеличенок «Большой бзик бабы Дуси»**) — впрочем, квартирно-лестнично-подъездные битвы с не-

Иллюстрация к рассказу «Роботенок» (автор: Ольга Коротаева).

приятными пожилыми субъектами женского пола часто отравляют жизнь, но несут в себе и определенный азарт.

Тот же автор повествует еще про два дня. Рассказ **«Чары Кристины»** — о тяжелом рабочем дне ведьмы. Впрочем, в любой работе есть и приятные стороны, но рутины, конечно, больше. А **«Добрая душа Леопольда»** — о рабочем дне человека, что мечтает о создании Эликсира Всеобщего Счастья, а занимается пластическими операциями по тени... О счастье пишет и **Андрей Кожухов («Роботенок»)**. На сей раз — уже осуществленном. Для всех людей, чего мелочиться? Роботы позаботятся. А вот для героя второго рассказа этого же автора (**«Вторая попытка»**) день начался не лучшим образом — с потери памяти. И то, что произошло дальше, лишь подтверждало расхожий тезис: жизнь — как зебра.

И снова о рабочем дне (**Призрак «Цивилизованные люди»**). На сей раз — программиста, который любит поиграть в компьютерные игрушки. Не редкая ситуация, верно? Но что в реале, а что в виртуале, понять не всегда просто. И тут, и в истории о мире, что создается путем голосования —совсем рядом, за обо-

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «МИРА ФАНТАСТИКИ»:

- *Новинки D&D: Fiendish Codex II: Tyrants of the Nine Hells, The Shattered Gates of Slaughtergarde , Fantastic Locations: The Frostfell Rift*
- *Творчество наших читателей*

Тема диска

Фильм
«Волкодав из рода Серых Псов»
• видеоролик
• отрывки из фильма
• обои к фильму
• «шкурки» для WinAMP

Игры
«Волкодав: Месть Серого Пса»
• демо-версия
• кадры из игры
«Волкодав из рода Серых Псов»
• кадры из игры
«Волкодав: Путь воина»
• кадры из игры

Видеодром
Артур и минипуты
• постеры
Симпсоны
• видеоанонс
Человек-паук 3
• видеоролик
• постеры
• обои
• рабочий материал ролика
Мост в Терабитию
• ролик
Мертвые дочери
• постеры
• киноролик
Фанаты
• видеоролик
Смывайся!
• видеоклип
Новая сказка сказок
• постер
Шрек 3
• постеры
28 недель спустя
• видеоролик
Afro Samurai
• видеоролик
• обои

Dororo
• видеоролики
Venus Versus Virus
• видеоролик

Компьютерные игры
Warhammer: Mark of Chaos
• кадры из игры
• концепт-арт из игры
• видеоанонс
Warhammer Online: Age of Reckoning
• кадры из игры
• концепт-арт
• обои
• видеоанонс
«Завтра война»
• кадры из игры
Gothic 3
• кадры из игры
• видеоанонс
Dark Messiah of Might and Magic
• кадры из игры
• видеоанонс
• видеоролик
Руководства и прохождения
• Paraworld
• «Дневной дозор»
• Dungeon Siege 2: Broken World
• Victoria: Revolutions
• Heroes of Might & Magic 5
• Titan Quest
• Command & Conquer: Generals — Zero Hour
• Warcraft 3: The Frozen Throne

Настольные игры
Dungeons & Dragons
• Dragonmarked
• Cityscape
• Scourge of the Howling Horde
• приключение Silver Skeleton
Magic The Gathering
• правила на русском языке
• Comprehensive Rules
• Oracle Reference
• обои

Берсерк
• правила
• спойлеры
• список карт
• профессиональных колод
• онлайн-клиент
• форум-ролик
• оффлайн-энциклопедия
Небожители
• правила
• спойлеры
• флэш-ролик
• обои
Warhammer Fantasy Roleplay
• Renegade Crowns
Warhammer Fantasy Battles
• Orcs and Goblins
Shadowrun
• отрывки из книги
• галерея иллюстраций
Order of Stick
• отрывки из книги
• галерея иллюстраций
• обои
Dark Messiah of Might and Magic
• комикс

Выставочный зал
Обои «Мира фантастики»
Журнал «Легион»
Работы наших читателей
Музыка наших читателей

Рубрики журнала
Ghost in the Shell
• видеоролики
• обои
• экранная заставка
• постеры
Фотоотчет с конвента «Зилантконн 2006»
Фотоотчет с «Московского аниме-фестиваля»
Звездные войны
• отрывки из комиксов

Трансформеры
• отрывки из комиксов
Полигон
• Fujitsu-Siemens LOOX N560 — DiVuCE 0.1
Из жизни роботов
• Michelin Tweel — видеоролик
• VeraTech Phantom Sentinel — видеоролик
Лучшая техника
• ЖК-телевизор Samsung LE-40R71
• фотокамера Olympus E-400
• наручные часы Sony Ericsson MBW-100
Архив «Мира фантастики» — лето

Все для компьютера
Adobe Acrobat Reader
Best Flash Player
DirectX
DivX
K-Lite Codec Pack
QuickTime
Windows Media Player
WinAMP
WinRar
FLV Player
Подборка медиа-проигрывателей на все случаи жизни

Библиотека
Вадим Панов «День дракона»
Вера Камша «Против ветра»
Помощь по диску
Информация о диске
Рассказы наших читателей
Основы Magic The Gathering

ями (**Лев Жаков «Дырка в обоях»**). И кем является твое персональное чудище (**Альберт Зеличенок «Чудище Мефодия»**) — и что с ним делать? Бороться? Играть?

Еще тоньше грань между живым, настоящим, и искусственно созданным, когда речь идет о роботах-биоконструктах (**Алекс Рыжков «Рай Рикко Панчера»**), — а уж как неприемлема мысль о смерти тому, что, по идее, и так должно быть неживым (**Stalker «Я кибер А.С.»**)! Что может быть хуже приговора: «На свалке»?

Впрочем, выше смерти — шляхетская гордость да честь (**Алесь Куламеса «Крест»**). Спасающие остальных, но губящие обладателя... Или все-таки не губящие? А вот для героев рассказа **Евгении Янкелевич «Прощальный подарок отца»** сомнений нет — страшный мор идет по семье. И чтобы избавиться от проклятия, сначала необходимо избавиться от распри. Но спасти от смерти может дружба (**Олег Самсонов «Песня друга»**). И прекрасная песня. Кажется, это раньше называлось джазом...

На многое можно пойти, чтобы избегнуть смерти. Об этом **«И еще один рассказ про дьявола» Альберта Зеличенка** — естественно, речь о договоре. Включающем бессмертие. Вопреки структуре мира. В общем, как вы думаете, могло из этого выйти что-то хорошее? Еще об исполнении желаний — в произведении **Тимофея Верхова «Мальчик и небо»**. Уже не на такой большой срок. Однако достаточный, чтобы многое понять. Например, что не стоит приносить необдуманные клятвы (**Наталия Осояну «Охота князя Гарена»**). Но впрочем, чтобы получить, эээ, кардинально не то, чего хочешь, не обязательно заключать договор с дьяволом (**Андрей Силенгинский «Я тебе подарю»**). Инопланетян может вполне хватить, уверяю вас!

И зачастую, вступивши в контакт с жителями иных планет и культур, уже нельзя отступиться. Грустная и страшная повесть **Карена Налбандяна «Возвращение в Арканар»** подробно показывает то, что было в Арканаре после событий, описанных Стругацкими. Да и в тот период. Много приходится понять землянам, и особенно дону Румате...

И, чтобы не заканчивать на совсем уж безрадостной ноте, можно прочесть **«Записки ученика Мерлина» Александры Порошиной**. Ученик волшебника — это всегда хлопотно (для учителя в первую очередь), но интересно.

А также

Выходные данные, правила проведения конкурсов «Мира фантастики», помощь по диску, информация о составителях диска и стандартный блок статей о Magic The Gathering.

*Упорядочиванием фантастических грузов в дисковых закромах «Мира фантастики» попрежнему заведует **Иван Шелуханов**. Произведения наших читателей тщательно подбирает **Татьяна Луговская**.*

КНИЖНЫЙ РЯД

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

Литературные новости: *ЯНВАРЬ* 20

Контакт: *МАРИЯ СЕМЁНОВА* 22

Разговор с «матушкой славянского фэнтези» зашел в первую очередь, разумеется, о «Волкодаве». Но не остались забытыми и другие книги писательницы, и ее переводческая деятельность.

Книги номера: *РЕЦЕНЗИИ* 25

Среди книг этого номера — Empire V Виктора Пелевина, «Кукольник» Генри Лайона Олди, «Клуб «Везувий» Марка Гэтисса, «Дети Ананси» Нила Геймана, «ЖД» Дмитрия Быкова и другие новинки последних месяцев. На «классику» — «Игра престолов» Джорджа Мартина.

Новинки издательств 44

Фантастика главных издательств России, выпущенная в этом месяце.

Классики: *КИР БУЛЫЧЕВ* 46

Бытописатель Алисы Селезнёвой и Великого Гусляра не только оставил богатейшее фантастическое наследие, но и прожил три жизни. О Булычёве — ученом, писателе и кинематографисте рассказывает Андрей Щербак-Жуков.

Фантастические жанры:
МИФОЛОГИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА 50

Что общего между «Американскими богами» Нила Геймана и «Королем былого и грядущего» Теренса Уайта? В основе обоих этих книг лежат легенды — то, во что люди когда-то верили. Борис Невский рассматривает лики мифологической фантастики.

Трибуна: *К ЧЕМУ ВЕДЕТ ИСПОЛНЕНИЕ ЖЕЛАНИЙ...* 54

Слово — **Алексею Пехову**, который пишет фэнтези, много фэнтези, много хорошего фэнтези и совершенно не согласен с тем, что фэнтези — «низкий жанр».

Конвенты: *«Зилантконе 2006»* 56

На этом «Зилантконе» «Мир фантастики» был отмечен премией «Дюрандаль». Что еще происходило в ноябрьской Казани? Читайте...

Что почитать? 58

Рекомендации специалистов «Мира фантастики» и посетителей сайта MIRF.RU.

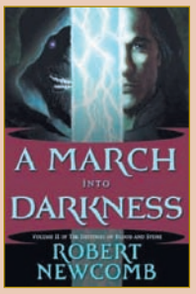
Другие книги 60

Борис Невский, Анатолий Гусев

ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

Фэнтези-сериалы

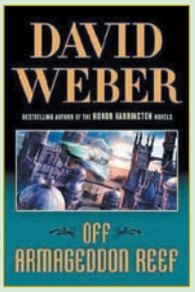
Роман супругов **Барб и Дж. С. Хенди** «*Волшебный мятежник*» (Rebel Fay) входит в их популярный цикл темного фэнтези о приключениях охотников за нечистью — дампирши Магьер и полуэльфа Лисила. В новой книге рассказывается о том, как после неудачной попытки освобождения матери из лап надменных фейри Лисил возвращается к своей любимой Магьер. Герои отправляются в трудное путешествие через кишащие опасностями Эльфийские Территории. Цикл печатается «***Азбукой***».



«*Марш во Тьму*» (A March Into Darkness) — вторая книга фэнтезийной эпопеи «*Судьба Крови и Камня*» **Роберта Ньюкомба**. Писатель обратил на себя внимание трилогией «Хроники Крови и Камня», где рассказывалось о суровом противостоянии в целом положительных мужчин-волшебников и коварных женщин-колдуний. Теперь автор вернулся к излюбленному миру. Принц Тристан пытается возродить потрепанное войной королевство к жизни. Но его зловещий брат Вульфгар вовсе не погиб. Он окопался в мрачной цитадели посреди Моря Шепотов, связался с демоническими Еретиками и сильно продвинулся в овладении темными искусствами. Чем хороши подлые родственники? Они весьма живучи и никогда не умирают вовремя, давая автору отличную возможность писать бесконечные продолжения... Романы Ньюкомба выходят в «***Эксмо***».

Призрак Мерлина

Новый роман **Дэвида Вебера** *Off Armageddon Reef* — довольно любопытный сплав военной и мифологической НФ. Некогда земная цивилизация была практически уничтожена злобными инопланетянами-гбабами. Однако на далекой планете Сейфхолд организована человеческая колония, население которой развивалось в условиях средневековья, — только чтобы усыпить бдительность инопланетян! Через 800 лет наступил миг Возрождения. Особая программа пробудила андроида, в которого внедрена личность выдающегося полководца технологической эпохи Нимуэ Албан. Задача робота — создать заново великую земную цивилизацию. Чтобы лучше взаимодействовать с патриархальным средневековым обществом, Нимуэ притворяется мужчиной и берет имя Мерлин. Располагая колоссальным объемом информации о прошлом и обладая доступом к тайникам, где хранятся объекты высокой технологии, Мерлин-Нимуэ кажется аборигенам самым настоящим магом. Роман, скорее всего, откроет новый цикл. В России книги Вебера выходят в «***Эксмо***».



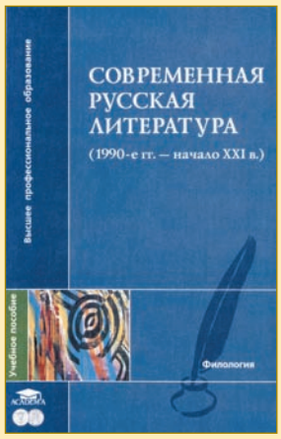
Встреча с Еленой Хаецкой

Книжная ярмарка в ДК им. Крупской продолжает цикл встреч с популярными петербургскими писателями-фантастами. 21 октября посетители ярмарки могли задать вопросы **Елене Хаецкой**, автору двух десятков фантастических повестей и романов. Уже первая книга писательницы «Меч и Радуга», опубликованная под псевдонимом в 1993 году, получил большой резонанс среди российских ценителей фэнтези и даже породил целое фэн-движение. Хаецкая — лауреат премий «*Большой Зилант*», «*Бронзовая улитка*», «*Меч Бастиона*», «*Странник*» и т. д. На встрече писательница рассказала о том, «из какого сора» рождаются сюжеты повестей и романов, о своей жизни и творческих замыслах. Хаецкая живет уединенно, без телефона, телевизора и интернета, растит двоих детей и с удовольствием разводит морских свинок. На Книжной ярмарке она представила две новые книги — «*Легенды Петербурга*» (в соавторстве с Тарасом Витковским) и роман «*Мишель*», а также провела розыгрыш призов среди знатоков петербургской истории.

Сто лет на двоих

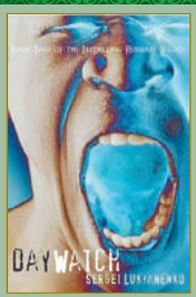
Последний месяц осени в Киеве — время проведения книжной ярмарки «**МЕДВІН — книжковий світ**». В этом году в программу ярмарки вошло мероприятие «День Фантастики: на полпути между «Порталами». С утра до вечера перед читателями выступали ведущие украинские фантасты, а буквально в двух шагах проходили поэтические чтения с участием *Олега Ладыженского*, *Марии Галиной* и *Аркадия Штыпеля*. Вечером того же дня состоялось празднование необычного юбилея: столетия со дня рождения писателя и сценариста *М. и С. Дяченко*. Эта цифра получается, если сложить годы, месяцы и дни жизни Марины и Сергея, двух нераздельных половинок единого целого. На счету юбиляра — более пятидесяти премий разных стран, тираж книг более одного миллиона экземпляров, снятые и снимаемые фильмы, дочь Анастасия и черный кот Дюшес, членство в Ассоциации украинских писателей... Марину и Сергея поприветствовала популярная певица Руслана. Состоялись презентации новых книг и первого мультипликационного фильма Дяченко, театрализованные перформансы, выставка изданий, гравюр и подведение итогов конкурсов на лучшую эпиграмму и лучший шарж на юбиляра.

Договориться о терминах



На кафедре новейшей русской литературы Санкт-Петербургского педагогического университета 24—25 октября прошла научная конференция «**Новейшая русская литература рубежа XX—XXI веков: итоги и перспективы**». Участие в ее работе приняли ученые-филологи, члены международной Ассоциации исследователей фантастики, литературные критики, писатели — в том числе С. Логинов, Д. Каралис, О. Дрябина, Е. Ковтун, В. Владимирский и многие другие. Прозвучал ряд докладов, посвященных поэтике отечественной фантастики, ее истории и проблемам изучения этого литературного направления. Однако чаще всего в ходе обсуждений поднимался вопрос о терминах. До сих пор исследователи фантастики не в состоянии договориться даже о том, является ли предмет их изучения отдельным жанром. Настало время взяться за подготовку академического словаря, в котором были бы сведены воедино и систематизированы наиболее распространенные трактовки терминов, часто употребляемых фанткритиками и литературоведами. Первые попытки уже предприняты: участники конференции могли познакомиться с учебником для студентов филфака «**Современная русская литература**» (одна из глав которого посвящена новейшей русской фантастике) и с любопытной монографией кандидата филологических наук *Марии Черняк* «**Феномен массовой литературы XX века**». Конференция завершилась круглым столом с петербургскими писателями-фантастами.

Мрак и ужас

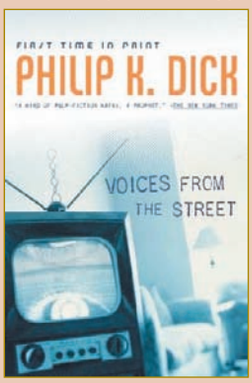


4 января в Великобритании издательство ***William Heinemann*** выпускает роман **Сергея Лукьяненко** *The Day Watch* («Дневной дозор»). Второй том «*Русской трилогии*» анонсируется как «международный фэнтези-бестселлер». Британскому читателю обещают энергичный и запутанный триллер с большим количеством экшена, насилия, жестокости и магии, а также мрачного юмора.

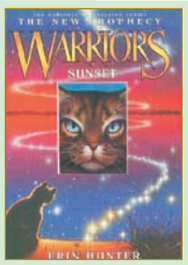
Выходит новая книга **Дэна Симмонса** «*Ужас*» (The Terror) — история, в которой триллер под Стивена Кинга соединяется с морским романом в духе Патрика О'Брайена. Корабль «Ужас» почти два года провел в ледяном плену. Но реальную угрозу жизни людей несла не стихия — из холодного мрака экипаж «Ужаса» преследует таинственное Нечто. После исчезновения главы экспедиции командование переходит к капитану Крозье, который с помощью спасенной во льдах эскимоски пытается противостоять загадочному монстру. Уцелевшие люди оставляют безнадежно застрявший корабль и пытаются пересечь ледяное безмолвие пешком. Но чудовище следует по пятам обессиленных и встревоженных людей... Роман «Ужас» основан на истории подлинной антарктической экспедиции. В России триллеры Симмонса выходят в «***Эксмо***».

Неизвестный роман классика

В январе 2007 американское издательство ***Tor Books*** выпустит ранее не публиковавшийся роман классика мировой фантастики **Филипа Дика** «*Голоса улицы*» (Voices from the Street). Правда, книга не фантастическая, жанр романа определяют как «экспериментальный мейнстрим». Начало пятидесятых. Молодой парень Стюарт Хэдли живет в городке Окленд и работает в магазине радиоэлектроники. Его жизнь близка к обывательскому идеалу: хороший дом, симпатичная жена, перспективная работа... Но герой по натуре романтик, мещанское счастье не для него. Внутренний жар он сначала пытается погасить алкоголем и беспорядочными сексуальными связями, затем религиозным фанатизмом, но все бесполезно. Стюарт чувствует, что начинает постепенно сходить с ума... Эта книга — фактически первое крупное произведение Дика, созданное им примерно в 1953 году. Частично носящие автобиографический характер, «Голоса улицы» — единственный роман знаменитого фантаста, который никогда не публиковался. В творческом наследии Дика имелось еще несколько неизданных книг, чьи рукописи, однако, по различным причинам утрачены.



Зверушки и привидения



Эрин Хантер — один из ведущих авторов антропоморфической фантастики, историй про животных, которые ведут себя подобно людям. Наиболее популярен сериал Хантера «*Коты-Воители*» о кланах диких котов, живущих в Великом Лесу. Сериал состоит из двух циклов, в каждом из которых по 6 романов. Точнее, последний цикл Хантера «*Новое пророчество*» пополнится шестым томом только в январе 2007 года. Роман «*Закат*» (Sunset) продолжает историю молодого кота Ежевичного Когтя, чья сила, мужество и отвага, согласно древнему пророчеству, окажутся спасительными для четырех кошачьих кланов.

Занятные истории случаются иногда с переводами книг. В начале 2007 на английском языке выйдет роман детского фэнтези популярной в США немецкой писательницы **Корнелии Функе** *Ghosthunters And the Totally Moldy Baroness!* — третий том цикла про юных Охотников за привидениями. Американские читатели узнают о том, как Том, Хетти и их призрачный приятель Хьюго раскроют тайну Мрачного Замка и 400-летнего призрака убиенной баронессы. А в России эта книга уже увидела свет несколько лет назад под названием «*Охотники за привидениями в замке ужасов*». Впрочем, в последнее время романы Функе выходят в «***Росмэне***», и, возможно, переиздание цикла не за горами.

С писательницей разговаривал Василий Владимирский

«ДЕЙСТВОВАТЬ НАВЕРНЯКА»

БЕСЕДА С МАРИЕЙ СЕМЁНОВОЙ

Имя Марии Семёновой звучит первым, как только заходит речь о славянском фэнтези. Ее роман «Волкодав», появившийся в 1995 году, по сути дела открыл новую эпоху в современной отечественной фантастике. Однако путь писательницы к славе отнюдь не был выстлан розами. В 1980 году издательство «Детская литература» приняло к публикации повесть «Хромой кузнец», но первая книга писательницы, «Лебеди улетают», вышла только через девять лет. В преддверии премьеры фильма «Волкодав из рода Серых Псов», запланированной на 1 января, мы задали Марии Васильевне несколько вопросов.

«Из чувства противоречия»

Роман «Волкодав», вышедший десять лет назад, по сей день остается самой популярной из ваших вещей. Как вы пришли к этой книге?

Из чувства противоречия. В те времена как раз шел колоссальный вал переводного фэнтези — до такой степени, что отечественные авторы, желая напечататься, вынуждены были брать импортные псевдонимы и выдавать свое творчество за переводы. Причем писать им приходилось все про тех же эльфов и гоблинов, а наш богатейший этнографический материал так и лежал невостребованным! Ну а уровень зарубежного фэнтези был ужасающе низким, сплошные перепевы «дедушки Толкина», причем переваренного по десятому разу. Тут-то я и сказала: «Ах так? Ну, я вам всем покажу!».

В чем, на ваш взгляд, причина такой популярности романов о последнем из рода Серых Псов?

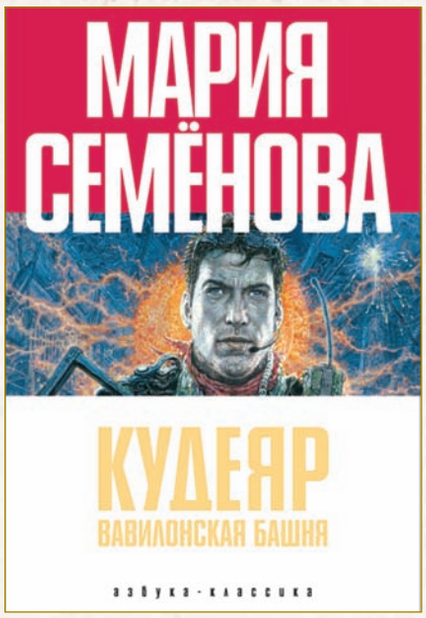
Все объясняется сказанным выше. У читателя назрела жажда почитать о своем, отечественном герое, и мне повезло с этим интересом совпасть.

Знакомясь с первой книгой о Волкодаве, читатель уверен, что перед ним историческая реконструкция. Но в следующих томах постепенно складывается впечатление, что действие происходит на другой планете, а вовсе не на нашей Земле. Как соотносятся две эти версии? Кто прав?

Читатели, «уверенные», что первый том «Волкодава» есть историческая реконструкция — это, извините, те же деткишкольники, которые информацию о Второй мировой войне склонны черпать из соответствующих компьютерных игр. Их духовные родственники, по доходившwwwим до меня слухам, пытаются иногда на экзаменах сдавать русскую историю... со ссылками на «Волкодава». Еще мне довелось презабавным образом столкнуться с подобной же уверенностью. Одна подруга попросила у меня консультацию по древнеславянским оберегам. Я написала ей свои соображения, а потом в книжном магазине увидела издание, так и называвшееся — «Славянские обереги». Купила, принесла домой... Мало ли, думаю, может, действительно какая новая информация появилась? Стала читать и свалилась со стула от хохота. Там было написано буквально так: «Прежде чем рассуждать об оберегах, обратимся же к этнографии древних славян...» После чего шла ***цитата из «Волкодава»***!!! Да не одна!.. Такая вот «обратная тяга». Короче, троечники книжки не только почитывают, но и пописывают. Или вот вам парадокс. Абсолютно кондовый исторический роман «Тот, кого я всегда жду» почему-то моментально зачислили в фэнтези. А в «Волкодаве», оказывается, кто-то видит историческую реконструкцию... Утешает только то, что «Волкодав», пожалуй, с точки зрения показа менталитета древнего человека действительно гораздо более историчен, чем иные вещи с гордым подзаголовком «исторический роман»... Впрочем, это меня довольно мало волнует. Все равно лет через сто все утрясется...

Рекламный слоган на обложке первого «Волкодава» гласил: «Русский Конан!». Есть ли сходство между этими героями?

Это, простите, диаметральные противоположности и несмешивающиеся жидкости. Рекламный слоган был поставлен на обложку работниками издательства, опасавшимися, как-то примет «русское фэнтези» читатель, привыкший к пост-толкинистическим перепевам про драконов, гоблинов и принцесс. А в итоге я вот уже десять лет отбиваюсь от этого вопроса, который мне постоянно задают! Ну спрашивается, что тут может быть общего? Начнем с того, что в мире Конана женщины рожают детей, чтобы те могли потом стать героями, воевать и совершать подвиги. А у меня, наоборот, герой воюет и совершает подвиги, чтобы женщины могли спокойно рожать и растить детей! Конан, — и его изначальный автор это все время подчеркивает, — этакий «природный человек», не испорченный условностями цивилизации и ведомый только своими первобытными инстинктами. Мой «варвар» Волкодав — продукт тысячелетней культуры. Только эта культура —



другая, не всегда понятная цивилизованным книжным ученым. И я из кожи лезла, чтобы ее показать. Ну и наконец, в нашем додзё (зале для изучения боевых искусств), где я занималась айкидо, пресловутого «великого воина» Конана с его боевыми ухватками засмеяли бы пятнадцатилетние девочки. Так что Волкодав Конану при случае, извините, еще и морду набил бы, причем не особо вспотев. Так что Волкодав — это натуральный «Конан наоборот», созданный, в частности, еще и из чувства противоречия.

Можно не сомневаться, что фильм «Волкодав» подхлестнет читательский интерес к циклу. Нет ли искушения взяться за продолжение?

За прямое продолжение «Волкодава» — нет. Герой высказался полностью.

А возможно ли появление других книг, не о Волкодаве, действие которых будет разворачиваться в том же мире?

Легко! Как раз сейчас я пишу роман «Там, где лес не растет» — о младшем соплеменнике Волкодава, который передвигается по своему миру... в тогдашнем эквиваленте инвалидной коляски. Кроме того, в соавторстве с екатеринбуржцем Дмитрием Тедеевым мы сочиняем роман «Бусый», где продолжается судьба некоторых персонажей «Волкодава».

Несколько лет назад в свет выходила книжная серия «Мир Волкодава». Какие из этих произведений кажутся вам наиболее близкими к исходному тексту — по духу и букве?

Ни одного. Изо всей серии могу сказать доброе слово только про Павла Молитвина, он единственный проявил по отношению ко мне безупречную корректность, очень следя за тем, чтобы не исказить мою картину мира и не «перебежать мне дорожку» в плане дальнейшей работы. Остальные авторы — кто элементарно халтурил, кто действовал по принципу «что хочу, то и ворочу», кто докатился вовсе до... пародирования. Не знаю уж, почему они так себя повели, но факт есть факт. С этими людьми мне и творческие, и личные отношения пришлось прекратить.

«Волкодав» — явление не только российского, но и мирового масштаба. Не представляет сомнения, что вслед за выходом на экраны первого отечественного фэнтези с историей последнего из рода Серых Псов познакомятся и зарубежные любители фантастики. Вот только сохранится ли дух первоисточника в кинематографических и игровых воплощениях? Узнаем об этом из уст самой писательницы.

«Таковы законы кино...»

Насколько экранизация «Волкодава» соответствует сюжету книги?

Я читала только весьма старый вариант сценария, а у киношников он, как я понимаю, меняется буквально на ходу... В том варианте — если бы поменять еще несколько имен и названий, уже и я не догадалась бы, что это по моей книге снимают. Что реально получится — посмотрим, ждать уже недолго осталось.

Удовлетворил ли вас подбор актеров?

Моим удовлетворением, если честно, никто особо не интересовался. Сам Волкодав-Бухаров мне показался симпатичным, правда, он существенно красивее того «висельника», которым предстает у меня. Наверное, таковы законы кино...

Что из виденного понравилось, а что пришлось не по душе?

Те материалы, которые я видела когда-то, во многом меня попросту возмутили, — например, там двенадцатилетний будущий Волкодав позволял, чтобы беременная мамка его закрывала собой во время вражеского нападения. Из такого пацана вырос бы не Волкодав, а болонка. Поэтому меня очень порадовало, когда эту часть показали на Московской книжной ярмарке в переделанном виде, и там все было по-другому. Еще мне очень понравился Мыш...

Насколько плотно вы работали с создателями продуктов, выход которых приурочен к премьере фильма «Волкодав», — в первую очередь, с авторами компьютерной игры?

Никак не работала. Ни к чему из этого меня не привлекали.

А в целом как вы относитесь к компьютерным играм? Во что доводилось играть? Как правило, женщины к этому «жанру» довольно равнодушны...

Я люблю играть только в тетрис, да и то, естественно, не часами. Жаль будет, если из «Волкодава» сотворят очередную стрелялку-убивалку. Когда, наконец, сделают игру, где герой должен будет пускать в ход интеллект? И добро?

Что вы читаете в последнее время — из фантастики и не только?

Я в основном читаю не художественную литературу, а специальную — по теме, актуальной для произведения, над которым в данный момент идет работа. Я ведь придерживаюсь принципа, что тот или иной персонаж должен не просто отыгрывать некую роль и иметь внятные черты характера, но и привносить с собой определенную познавательную функцию. Желательно — новую не только для читателей, но и для меня. Уж если он, к примеру, специалист по плетению корзин — я должна знать о лозоплетении необходимый «технический минимум». Соответственно, прочитывается десяток книжек на данную тему. Ну а если, как в нынешнем романе («Бусый» в соавторстве с Дмитрием Тедеевым), один из персонажей астролог — сами понимаете. Новая, огромная, сложная и страшно интересная тема... Море книг, которые надо прочесть хотя бы «в осях»...

Что же касается художественной литературы... За новинками я, можно сказать, не слежу, хотя и это бывает. Например,

Досье: Мария Семёнова

Мария Васильевна Семёнова родилась в семье ленинградских ученых, по образованию — инженер-электрик. Двадцать лет проработала в закрытом НИИ, не переставая заниматься сочинительством. Еще в школе увлеклась Древней Русью, викингами и славянами, читала все доступные книги по этой теме. Неудивительно, что первые написанные (и изданные) рассказы и повести Семёновой относятся скорее к исторической прозе, чем к фэнтези, хотя нередко содержат фантастический элемент.

В девяностые, после публикации первых книг, стала профессиональным переводчиком с английского языка. Параллельно работала над собственными романами, главный из которых, «Волкодав», был впервые издан в 1995 году. Это был один из первых случаев, когда фантастическая книга отечественного автора сопровождалась столь мощной рекламной поддержкой. Вслед за «Волкодавом» увидели свет начатые еще в восьмидесятые сборники исторической прозы «Валькирия», «Лебединая дорога», «Два короля», «Викинги», «Поединок со Змеем». А в 2003 году, с выходом романа «Волкодав. Самоцветные горы» пятикнижие о последнем Сером Псе было завершено.

Мария Семёнова успешно работает и в других жанрах. Недавно увидел свет фантастический двухтомник «Кудеяр». Также на счету писательницы — остросюжетные романы о Скунсе, научно-популярная энциклопедия «Мы — славяне!» и другие произведения, частью созданные в соавторстве. В 2005 году Семёнова стала лауреатом премии «Аэлита».

в свое время решила ознакомиться с «Гарри Поттером» — думаю, ну с чего там весь мир кипятком писает? По счастью, выпала возможность прочитать не переводы (которые попросту ужасны), а оригинал. Так ведь хорошая книга оказалась! А вот Дэн Браун разочаровал.

К художественным книжкам я в основном обращаюсь, когда начинаю делать что-то в новом для себя жанре. Надо же для начала выяснить, что «конкуренты» в этом плане уже выпустили. А то можно нечаянно повторить чей-то ход, засмеют ведь. Так, когда приступала к работе над «Скунсами», прочитала немало книжек про «благородного киллера». Порядком они меня позабавили, я потом устами тети Фиры над ними вволю поиздевалась...

Еще иногда спрашивают, какие книги у меня любимые, что мне нравится перечитывать. Вообще-то, насчет перечитывать у меня напряженно: я, на свою беду, книги хорошо запоминаю. Так вот, в этом плане на первом месте и абсолютно вне конкуренции — Джеймс Хэрриот с его «Записками сельского ветеринара» и другими чудесными книжками. По счастью, Хэрриоту еще и здорово повезло с переводчиком. А вот с рекламой, к великому сожалению, — нет... Так что я с удовольствием заполню этот пробел!

«Оторвавшись» от автора, творение зажило собственной жизнью, сообразуясь с законами кино и компьютерных игр. Но впереди — новые миры и новые книги, к которым Мария Семёнова подходит не с меньшей тщательностью, чем к «Волкодаву».

«Люблю ставить себе неразрешимые задачи»

Переводческой деятельностью вы занимаетесь с начала девяностых. Как удается совмещать это с созданием собственных книг?

Опять же, легко. Я перевожу со скоростью печатания на клавиатуре, мозги практически не задействованы. Так что это стабильный кусочек хлебушка, никоим образом не зависящий от творческого вдохновения.

В чем сходство и в чем различие между двумя этими видами литературной деятельности?

Перевод — это техническая работа. Я бы сказала, по сравнению с писанием своего произведения, — это как гаммы при игре на фортепьяно. Разрабатываются, разогреваются руки. Плюс еще иногда шипишь по поводу ляпов автора переводимой книги... и таким образом учишься на чужих ошибках.

Какие книги из переведенных в последнее время особенно запомнились?

Ну, естественно, трилогия Робин Хобб о живых кораблях. Три таких кирпича!.. Правда, текст в восторг не привел, чем дальше, тем более жуткая тягомотина. Вот книги Гарта Никса, которые я сейчас по очереди перевожу, — совсем другое дело. Занятные, неожиданные и динамичные.

Помимо «Волкодава», из-под вашего пера вышло немало историко-приключенческих произведений. Какие из них вы оцениваете выше всего?

«Тот, кого я всегда жду» — пожалуй, в чисто литературном плане моя лучшая книга. А вот «Лебединую дорогу» я страшно не люблю, это чисто ученическое, юношеское произведение.

Дилогия «Кудеяр», написанная в соавторстве с Феликсом Разумовским, ближе скорее к НФ-боевику, чем к историческому фэнтези. Как появились на свет романы «Аленький цветочек» и «Вавилонская башня»?

В какой-то момент я задалась целью... изобрести российского Супермена. Пригласила к сотрудничеству Феликса. Пока думали с ним, что да как, — Супермен у нас распался на целую ораву вполне земных персонажей, от спецназовцев до ученых и колдунов. А вообще мне эта книга нравится, писать ее было весело и интересно. Ведь, если присмотреться, она написана в жанре превеликого прикола... А Супермена я, наверное, еще изобрету. Люблю ставить себе неразрешимые задачи.

Не было ли желания попробовать силы в «настоящей» НФ?

Нравится мне такая постановка вопроса! Значит, НФ со звездолетами и бластерами — это «настоящий» жанр, а фэнтези — некий суррогат, прибежище для тех, кто на «настоящее» не способен? Если на то пошло, я вообще резко против разделения литературы на «высокие» и «низкие» жанры. Есть талантливые книги, а есть пачканая бумага, которой лично я без зазрения совести на даче печку растапливаю, и жанр тут ни при чем. Жанр — просто технический прием, позволяющий оптимальным образом донести до читателя то, что ты в данный момент имеешь ему сказать.

А кроме того! Часть народа почему-то считает, что человеку, работающему в НФ, все-таки надо знать хотя бы азы астрономии и закон Ома, а вот фэнтези — что хочу, то и ворочу! Сказка же, чудеса!.. Так вот, это величайшее заблуждение. Фэнтези — точно та же НФ, только подбор наук в ней другой. Это гуманитарные науки, этнография, история, филология, антропология. Без них писать фэнтези — все равно что писать НФ, не зная, какой по счету планетой от Солнца является наша Земля (доводилось мне читать и такое...). Когда же книга фэнтези стоит на километровых пластах науки, получаются блистательные образцы жанра. Это и Урсула Ле Гуин с ее Земноморьем, и сам дедушка Толкин. Об-

ратный пример — многочисленные последователи Говарда, писавшие продолжения про Конана. Это же читать невозможно! Как говорится, почувствуйте разницу...

Так что если однажды «настоящая» (по вашей терминологии) НФ покажется мне жанром, в котором я наилучшим образом смогу нечто поведать читателю, — я напишу. Только я именно «напишу» некий продукт, а не «силы попробую». Пробовать себя в чем-то — это не для меня. Я предпочитаю действовать наверняка. Кстати, чем вам два «Кудеяра» не НФ? Тут и научный институт, и высшие измерения, и компьютерные эксперименты, и взрыв в лаборатории...

Есть ли у вас хобби? Как проводите свободное время — если такое выдается?

Свободного времени у меня нет, есть хронически нечистая совесть. Поэтому стараюсь так организовать свое хобби, чтобы оно тоже было обязанностью. Например, у меня две собаки, очень любимые, нуждающиеся в прогулках и дрессировке. Я же не могу им в этом отказать? А чем считать прогулку и занятия с двумя огромными псинами — свободным временем, хобби или работой?..

Что вы могли бы пожелать молодым авторам, читающим этот номер «Мира фантастики»?

Пожелание очень банальное, но, тем не менее, с годами все больше убеждаюсь в его мудрости. Итак, «Если можете ***не*** писать — не пишите!». Но если ***не можете*** не писать — тогда желаю вам горы свернуть!

Делать то, что должен, и не размениваться на пустяки, — похоже, эту философию своего главного героя исповедует и Мария Семёнова. «Мир фантастики» благодарит писательницу за интервью и желает ей новых интересных книг и переводов.

РЕЦЕНЗИИ

КНИГИ НОМЕРА

Свежие впечатления наших постоянных авторов о книгах в жанре фэнтези и фантастики, выпущенных российскими издательствами за последние месяцы.

«В» ЗНАЧИТ «ВАМПИР»

ВИКТОР ПЕЛЕВИН
EMPIRE V

Вампирская мистерия

Роман ● Издательство: *«Эксмо», 2006* **● 416 стр. ● 150100 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Виктор Пелевин «Чапаев и Пустота», «Generation «П», «Священная книга оборотня»

Это интересно

В Empire V Пелевин, ранее страдавший (по собственному признанию) интернет-зависимостью, впервые проявил крайне негативное отношение ко Всемирной Паутине, назвав блоги «отхожими местами души», а смайлики — «визуальными дезодорантами». После того как черновик книги был украден и размещен в интернете, автор якобы заявил, что от Сети ему теперь просто дурно.

Сюжет Empire V построен по излюбленной пелевинской схеме «Буратино сильно обчитался букваря и теперь ищет Золотой ключик в Стране Дураков». Главные герои его последних романов простодушны, нерешительны и плохо понимают окружающий мир. Волей случая они ввязываются в сверхъестественные аферы, после чего окончательно перестают ориентироваться в реальности и познают ее заново при помощи тибетских трактатов, модных брендов и наркотиков. Изгибы пелевинских текстов непредсказуемы, но одно известно абсолютно точно — центральный персонаж перестанет быть лузером лишь на предпоследней странице.

Меняются времена — меняется и Пелевин. Львиная доля его прежних книг разъясняла авторские взгляды на онтологию бытия, используя простейшие метафоры (сны, тени, навозные жуки). Однако в этот раз пелевинская диалоговая пара «глупый вопрос учителю — бесполезный ответ ученику» старательно препарирует «трех китов» вампирского мира: гламур, дискурс и баблос.

В содержательном плане автор постепенно возвращается к тому, с чего начал, — острой критике окружающего абсурда («Желтая стрела», «Омон Ра»). Что касается техники и стиля, то здесь Пелевин открыто занимается самоповторами и самоцитированием, перетасовывая все ту же колоду крапленых карт. При этом Виктора интересуют уже не чистые абстракции ума, а критерии современного благополучия. Чудесное превращение жизненной энергии человека в нефть («Македонская критика французской мысли») воспроизводится в Empire V почти дословно — с той лишь разницей, что роль нефти здесь исполняют деньги. Автор больше не издевается над французскими философами-постмодернистами и выстраивает такие бизнес-концепции, за которые ему рано или поздно дадут Нобелевскую премию — если не по литературе, так по экономике. Пелевин по-прежнему неподражаем в своих коронных номерах: жонглировании словами, переворачивании смыслов и неожиданных сравнениях. Он атакует христианство еще язвительнее и злее, но вместе с тем предусмотрительно воздерживается от оскорблений в адрес ислама.

Схема работы ума позаимствована из «Шлема ужаса». Пассажи про тени людей напоминают об оборотнях из «Проблемы верволка в средней полосе». Комары-кровососы — явная отсылка к «Жизни насекомых». Иштар уже вряд ли может считаться непостижимой богиней Generation «П». Теперь она — пародия на пожилую Пугачеву, образ которой, в свою очередь, намекает нам на то, что вампиры — эстрадные паразиты, сосущие баблос из душ простых людей и выступающие перед собранием человеческой элиты с безнадежно устаревшим репертуаром.

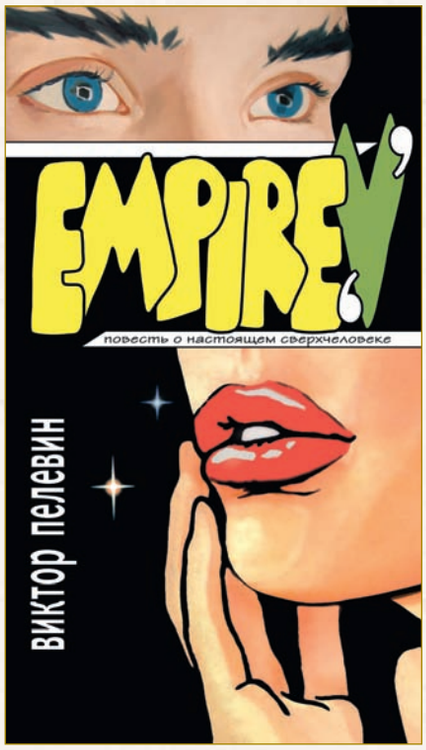
Пелевин — гениальный фантазер и балагур, каких мало, но даже фантазерам и балагурам иногда хочется кушать.

ЦИТАТА

— Хорошо, — сказал я, и задумался. — Ну вот, например... У меня дома на стене висел веер — вы про него только что говорили. Каким образом он был прикреплен к стене?

Брама прикрыл глаза в прорезях маски.

— Приклеен. А клей был намазан буквой Х. Причем это не крестик, это именно буква Х. Имелось в виду направление, куда должна была пойти мама, которая повесила веер над кроватью.



До «Generation «П» он писал от души, а после пятилетнего перерыва принялся раз в год выдавать схожие, по сути, романы. Звездой-однодневкой, ушедшей в затяжные коммерческие гастроли с ремиксами единственного хита, Виктора не назовешь, поэтому будем считать, что автор просто подыскивает новые направления для фокусирования мысли.

Итог: мы читаем Пелевина прежде всего ради его искрометного юмора и метких наблюдений действительности. Безумные лекции о том, как устроена глубина глубин, нас интересуют куда меньше. В этом смысле роман Empire V вышел очень удачным, смешным и острым. По крайней мере, не хуже двух предыдущих книг.

✓ Присутствуют

● вампиры
● любовь
● фирменные игры разума

✗ Отсутствуют

● магия
● эротические сцены
● новизна мыслей

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 8

Михаил Попов

Г. Ф. ЛАВКРАФТУ ПОСВЯЩАЕТСЯ

ПИТЕР СТРАУБ. МИСТЕР ИКС. *PETER STRAUB. MR. X.*

Городское фэнтези, мистика

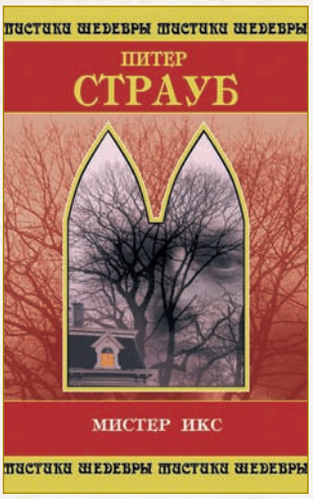
Роман ● **Перевод:** *А. Крышан* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* ● **Серия:** *«Шедевры мистики»* ● **672 стр.** ● **5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Нил Гейман «Американские боги», «Дети Ананси»
- местами — произведения Говарда Филлипса Лавкрафта

Роман построен на противостоянии двух персонажей. Первый, Мистер Икс, обладает сверхъестественными способностями, увлекается творчеством Лавкрафта, считает себя посланником Великих Сущностей, регулярно убивает людей. Второй, Нэд Данстэн, не ведающий о своем происхождении сын Мистера Икс, каждый день рождения выпадал в иную реальность, из которой наблюдал за тем, как его отец кого-то убивает. Накануне очередного Данстэн праздника приехал в родной городишко Эджертон к умирающей матери, которая перед смертью прошептала ему имя — Эдвард Райнхарт. И теперь цель Нэда — отыскать этого Эдварда, который, как он считает, приходится ему отцом.

Мистическая составляющая играет в повествовании роль хоть и не малую, но и не основную. А вокруг обыденной жизни главного героя, его родни, знакомых постепенно выстраивается вторая сюжетная линия, посвященная тайнам семьи Данстэнов. Страуб детализирует происходящее, где надо и где нет. Возможно, резонно было бы обойтись меньшим числом подробностей, впрочем, благодаря им знакомство с героями романа выходит более тесным. А подчас детализация играет против писателя: многие промелькнувшие персонажи и подробности забываются к тому моменту, когда они вновь возникают на страницах книги. При этом именно такой стиль помог Страубу показать, что на фоне сверхъестественных событий люди продолжают жить в обычном мире, им нужно есть, спать и платить за свет, и от этого никуда не деться.

Итог: поклонников городского фэнтези огорчит вальяжность повествования, недостаточная глубина авторского мира и камерность происходящего, в то время как для любителей мистики в книге маловато таинственных, необъяснимых и пугающих моментов. Роман удачно сочетает достоинства американской литературы, которую принято называть классической, и современные течения в жанре городского фэнтези.



Об авторе
- За роман «Мистер Икс» Питер Страуб получил премию Брэма Стокера, а также был номинирован на премии Locus, British Fantasy и International Horror Guild.
- Страуб редактировал сборник произведений Лавкрафта в издании Library of America.
- В 2003 вышла книга Майкла Р. Коллинза Hauntings: The Official Peter Straub Bibliography — библиография Страуба.

СЮЖЕТ 7
МИР 7
ПЕРСОНАЖИ 9
СТИЛЬ 7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 7
ПЕРЕВОД 7

ОЦЕНКА МФ 7

Константин Бобов

В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

ТОМАС ГУНЦИГ. САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ НА СВЕТЕ ЗООПАРК *THOMAS GUNZIG. LE PLUS PETIT ZOO DU MONDE*

Сюрреализм, абсурд, социальная фантастика, психологическая фантастика

Рассказы ● **Обложка:** *К. Прокофьев* ● **Перевод:** *Н. Хотинская* ● **Издательство:** *«Ультра.Культура», 2006* ● **160 стр.** ● **3000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Чак Паланик «Бойцовский клуб»
- Дарен Кинг «Жираф Джим»

Европейское общество больно смертью. Это не фантастика — это реальность. Молодому французскому прозаику достаточно незначительного допущения, чтобы наглядно показать: все европейцы — скрытые психи. Дай им мизерный толчок, и они сами разнесут всю свою благопристойную жизнь. Эпиграф из Дарвина дает ключ к этой книге, как никакой другой: «Когда какой-либо вид, в силу благоприятных условий, непомерно размножится на небольшой территории, то в нем часто вспыхивают эпидемии».

Перекликаются два рассказа о разрушении семьи — «Жирафа» и «Таракан». В первом жена-истеричка уезжает к маме, оставив мужа-недотепу на хозяйстве. Но тут в закрытом внутреннем дворике появляется труп жирафы. Может, свалилась с неба, может, перенеслась из другого измерения... Но с ней надо что-то делать! С помощью двоих турок и бензопилы муж расчленяет животное и, не особо заморачиваясь уборкой, решает обмыть победу. Нетрудно представить картину, которую увидела вернувшаяся супруга... В «Таракане» ничего фантастического не происходит: молодожены едут в Индию и муж-педант, увидев в ванной насекомое, устраивает такую истерику, что реакция жены оказывается такой же, как в первом случае...

Самый фантастический рассказ — «Корова». Одинокий молодой человек берет домой продукт генной инженерии, корову со внешностью молодой девушки. Он моет ее, укладывает в постель, но она реагирует как животное — просто жует жвачку... А «Медведь, кукушка, шершень, квакша» рассказывает о пре-

ЦИТАТА

Над раскрывшимся внизу Лос-Анджелесом он показывал ей звезды и посвящал в тайны китайской астрологии (звезда Блохи, белый шлейф Журавля, бледное око Каракатицы...), а она открыла ему американскую культуру, говорила о басовой ноте звука мотора «Харлея Дэвидсона» модели «Найт Спирит 1967», о магнетической притягательности «Кольта-357 магнум», о Роне Л. Хаббарде, чье «Раскрытие и приумножение жизненной энергии у Homo sapiens» она штудировала без устали.

«Медведь, кукушка, шершень, квакша»

успевающем киноактере Брюсе и трех мафиозных кланах, которые с помощью магических уловок Востока, шантажа и пыток пытаются заставить его поделиться прибылью...

Итог: фантастический гротеск и точная наблюдательность помогли Гунцигу создать самый маленький зоопарк, все экспонаты которого — свихнувшиеся люди.

СЮЖЕТ 7
МИР 8
ПЕРСОНАЖИ 9
СТИЛЬ 9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ 8
ПЕРЕВОД 9

ОЦЕНКА МФ 8

Андрей Щербак-Жуков

В ГОСТЯХ У ЧЕРНЫХ ФАРАОНОВ

КОНСТАНТИН ВРОНСКИЙ
ЧЕРНАЯ БОГИНЯ

Затерянные миры, приключенческая фантастика

Роман ● Издательство: *«Крылов», 2006* **● Серия:** *«Мир фэнтези»* **● 288 стр. ● 4000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Артур Конан Дойль «Затерянный мир»
- Райдер Хаггард «Копи царя Соломона», «Она»
- Владимир Обручев «Плутония», «Земля Санникова»

Кто из нас не стремился познать непознанное, увидеть невиданное, услышать неслыханное? Но, к сожалению, не всем дано. А вот Павлу Савельеву удалось. Да еще как! Всю жизнь изучал культуру таинственной земли Куш (или, если угодно, Нубии), даже язык древних мероитов освоил — так, на всякий пожарный. Авось пригодится в нелегкой работе сотрудника МЧС. И надо же такому случиться — пригодилось! Волею неба молодой человек с несколькими приятелями-археологами, ведущими раскопки в Судане, оказывается в затерянном мире черных фараонов, где сохранились язык, культура и обычаи легендарного Куша, в свое время захватившего Древний Египет.

ЦИТАТА

Бесшумные, подобные теням... двадцать человек, почти великанов в облегающих тело, черных, странно прошитых кожаных одеяниях.

Что я делаю, что я делаю, господи? Я гоню к чертовой матери богиню Мероэ!

Сюжет довольно тривиальный, в свое время прекрасно обыгранный Конан Дойлем и Хаггардом. «Черная богиня» — добротно скроенный пастиш на темы романов «Копи царя Соломона» и «Она», в особенности последнего. В центре повествования — образ красавицы-царицы, безнадежно влюбившейся в пришлого белого человека и любой ценой пытающейся оставить его при себе. Противниками владычицы становятся мечтающий о троне братец-принц и его воспитатель-колдун.

А еще роман Вронского напоминает советско-индийские фильмы о том, как на выручку бедствующим иностранцам приходят люди из Страны Советов. В частности, Савельев и его друг Алексей Холодов — оба хирурги — изо всех сил борются за жизнь наследника престола, которому необходимо сделать операцию по удалению опухоли. В финале, само собой, «наши» побеждают. Большая часть россиян возвращается домой. Павел же Савельев, которого дома никто не ждет, решает остаться в гостях у черных фараонов.

Итог: книга придется по вкусу многим любителям приключенческой фантастики. Более-менее удачно реконструирована кушитская культура, хотя порой автор за неимением фактического материала впадает в несообразности. Так, он описывает кровавые человеческие жертвоприношения в духе индейцев Месоамерики, хотя общеизвестно, что древние египтяне (а также наследники их традиций нубийцы) не были повинны в подобных грехах.

СЮЖЕТ	7
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 6

Игорь Черный

УЛЫБКА ЛЮЦИФЕРА

МАРК ГЭТИСС. КЛУБ «ВЕЗУВИЙ»
MARK GATISS. VESUVIUS CLUB

Мистический детектив, пародия

Роман ● Перевод: *Н. Гордеев* **● Издательство:** *«Эксмо», 2006* **● Серия:** *«Art-Афера»* **● 320 стр. ● 5000 экз. ● Lucifer Box, часть 1**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Питер Дэвид, цикл «Невпопад из Ниоткуда»
- Джон Диксон Карр «Дьявол в бархате»

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

Леди и джентльмены, знакомьтесь: Люцифер Бокс, эсквайр. Художник — по роду занятий. Щеголь и распутник — по призванию. Циник — по убеждению. В общем, довольно распространенный тип для своего времени и среды обитания: начало 20 века, высшее общество Англии. Но есть у Бокса еще одна жизнь, которая скрыта от многочисленных светских знакомых. Люцифер Бокс — тайный шпион и убийца на службе Его Величества короля Эдуарда.

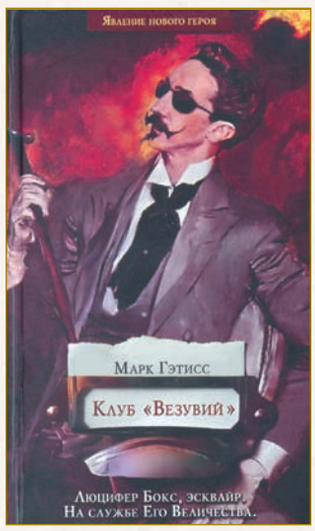
ЦИТАТЫ

- На полпути между рыбой и пудингом Льстив открыл рот, дабы разразиться очередной нескончаемой историей, а я сделал то, что и должен был, — застрелил его. Пятно расползлось по его накрахмаленной манишке, как лепестки мака на снегу. Как бы мне хотелось, чтобы у меня с собой был альбом для набросков! Эта сцена являла бы собой буйство багрянца.
- — У вас есть выбор, мистер Бокс, — крикнул он вниз. — Либо вы прыгаете в лаву, либо вас убиваю я.
— Что вы имеете в виду, черт вас подери? — прокричал я.
Он выстрелил, и пуля со скрежетом отскочила от ступеньки.

Тайным агентом Люцифер стал по случаю. Точнее — в результате шантажа. И, надо признаться, «проклятый путь» его нисколечко не угнетает. Наоборот! Вынюхивает и убивает Бокс с душой, со всем жаром артистической натуры!

Шеф Бокса, карлик Джошуа Рейнольдс поручает своему лучшему агенту дело о таинственных смертях известных английских ученых-геологов. Впереди — погони по улицам Лондона, посещение трущоб Неаполя, схватки с почти неуязвимыми зомби. И раскрытие ужасного заговора, спасение Италии — а возможно, и всего цивилизованного мира...

Книга у английского актера и драматурга Марка Гэтисса получилась похорошему увлекательная, лихая, но абсолютно несерьезная (несмотря на присутствие мрачных сцен). Перед нами, с одной стороны, — шаржированный детективный триллер с конспирологическим уклоном: Конан Дойль, Йен Флеминг и Сакс Ромер в одном флаконе. С другой — не менее насмешливая научная фантастика в духе Жюля Верна. А в итоге — готический детектив с пародированием штампов бондианы, наукообразной НФ-авантюры и историй о зловещих тайных обществах.



Итог: отличная и забавная вещь. Особо удался автору образ Люцифера — самовлюбленного, циничного, но обаятельного мерзавчика. Стоит отметить яркий перевод, удивляться которому, учитывая присутствие в качестве редактора Максима Немцова, пожалуй, не стоит.

СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	9

ОЦЕНКА МФ: 9

Константин Бобов

«ЕСТЬ ТАКОЕ РЕМЕСЛО: РЫЦАРЬ-ОДИНОЧКА»

ВЛАДИСЛАВ РУСАНОВ *ПАСЫНОК СУДЬБЫ*

Приключенческое фэнтези

Роман ● **Обложка:** *О. Юдин, О. Юдина* ● **Издательство:** *«Крылов», 2006* ● **Серия:** *«Фантастическая авантюра»* ● **384 стр.** ● **7000 экз.** ● **«Победитель драконов», часть 1**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Владислав Русанов, цикл «Клинки Порубежья»
- отчасти — Генрик Сенкевич «Крестоносцы», Мигель де Сервантес «Дон Кихот»

Отцовский феод наследует старший сын, среднему дорога в воины, а младшему — в монахи. Вот только Годимир, хоть и постиг грамоту легче и охотней старших братьев, не церковному служению мечтал посвятить свою жизнь, а рыцарскому. Странствовать по дорогам, убивать драконов да волколаков, защищать слабых и обездоленных. Так упорно и страстно шел мальчишка к заветной цели, что не помешали ему ни природная неуклюжесть, ни тяготы жизни в оруженосцах, ни даже феноменальное невезение. И вот — чавкает грязью по размытым непогодой дорогам Заречья боевой конь с рыцарем на хребте, а впереди всего хватает: разбойников и нечисти, собратьев-рыцарей и обездоленных бедолаг, и только одного не отпущено судьбой — удачи. И как же подходят пану рыцарю Годимиру песенки его спутника шпильмана Олешка: о том, как смеяться в лицо неудачам, как вновь и вновь подниматься на ноги, получив от злодейки-судьбы очередной пинок, и идти вперед, и не терять надежды. Не верить, что последний дракон убит две сотни лет назад, прекрасная королевна, во славу которой съезжаются на турнир славные рыцари, — всего лишь капризная девчонка, а против подлости бессильны и добрый меч, и честное слово.

ЦИТАТА

— А потом был мой первый волколак, — тихо продолжал Годимир.

— Ты так говоришь... — покачал головой Олешек.

— Как?

— Ну... Как другой сказал бы — первая женщина.

Словинец невесело усмехнулся:

— Верно. Точно подметил. А ведь знаешь, Олешек, волколак у меня первее был, чем женщина...

Если прошлый цикл донецкого фантаста был густо замешан на политике, то в новом правит бал экономика. От корчмарей до королей, от живых мертвецов до старичков-отшельников — все здесь знают, что такое выгода и как ее не упустить. Но кто помнит, что привилегии странствующего рыцаря даются не просто так, а за защиту простого люда? Кто кинулся бы спасать принцессу, кабы не обещанные безутешным отцом полкоролевства да надежда прибрать к рукам драконью сокровищницу? Но не рано ли решили люди, что времена рыцарей без страха и упрека давно ушли?..

Итог: одновременно грустный и оптимистичный, «Пасынок судьбы» — роман о Дон Кихоте, вопреки всему повстречавшем настоящего дракона и настоящую принцессу... впрочем, с принцессой еще не все понятно! Ждем следующую книгу.

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ **8**

Алла Гореликова

ТАЙНЫ, МОЛОДОСТЬ, ИНТРИГИ

АНСЕЛЬМ ОДЛИ. ЕРЕТИКИ АКВАСИЛЬВЫ. ИНКВИЗИЦИЯ *ANSELM AUDLEY. HERESY. INQUISITION*

Эпическое фэнтези, технофэнтези

Романы ● **Перевод:** *С. Трофимов, Ю. Кряклина* ● **Издательства:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* ● **Серия:** *«Золотая серия фэнтези»* ● **832 стр.** ● **4000 экз.** ● **«Аквасильва», части 1 и 2**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Кристофер Паолини «Эрагон»
- Урсула Ле Гуин, цикл «Земноморье»
- Роберт Силверберг, цикл о Маджипуре

Бытует мнение, что для того, чтобы стать писателем, нужно пожить на свете, набраться опыта, мудрости... К счастью, находятся те, кто опровергает подобные глупости и доказывает, что молодой автор способен наполнить свой текст не только эмоциями и переживаниями еще до конца не сформировавшегося разума, но и мыслями, которые будут интересны многим читателям.

У книги Одли есть ряд неоспоримых достоинств. Первое из них — мир Аквасильва, цивилизация, возникшая на островах, разбросанных по покрытой водой планете, в разы большей, чем Земля. Некоторое время назад сторонники Ракшаса одержали победу над поклонниками иных божеств, но по Аквасильве до сих пор раскиданы остатки еретических культов, которые вынашивают план мести и посвящают молодых людей и девушек в истинную историю мира. Но не только религиозные противостояния вспыхивают на поверхности планеты: политическая карта также не поделена окончательно, и тень молодого развивающегося царства угрожает спокойствию людей. Океаны бороздят подводные лодки, железо ценится очень высоко, как и другие ископаемые, коих немного в этом мире.

Это интересно

Первый том трилогии вышел в 2001 году, когда Ансельму Одли было всего девятнадцать.

И на фоне этих красот начинается история Катана — приемного сына правителя небольшого графства Лепидор, что находится вдали от крупных городов Аквасильвы. По неким причинам ему пришлось отправиться в далекое плавание, в котором судьба свела его с Палатиной, девушкой, похожей на него, как сестра-близняшка. Вместе им предстоит отыскать ответы на многие вопросы, в том числе о своем происхождении, а также начать борьбу с жестоким властвованием поклонников Ракшаса.

Особенность прозы Одли в том, что его молодые персонажи действительно молоды и не напоминают сорокалетних циников в юном обличье, каковыми нас потчуют многие фантасты. При этом, к сожалению, многие второстепенные герои не могут похвастаться подобной достоверностью, подчас изменяясь в угоду писательскому замыслу. То же самое можно сказать и про сюжет — неплохие задумки не всегда оборачиваются достойными развязками.

Итог: неплохой дебют, созданный по канонам жанра, но с интересными авторскими идеями.

СЮЖЕТ	7
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	6

ОЦЕНКА МФ **7**

Константин Бобов

МИР И МИФ — СИНОНИМЫ?

ГЕНРИ ЛАЙОН ОЛДИ
ОЙКУМЕНА. КНИГА ПЕРВАЯ. КУКОЛЬНИК

Космическая опера

Роман ● **Обложка:** *В. Бондарь* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Стрела Времени»* ● **384 стр.** ● **12100 экз** ● **«Ойкумена», часть 1**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Роберт Шекли «Драмокл», «Координаты чудес», «Корпорация «Бессмертие»

Не так уж много на свете вещей, про которые можно сказать: «Не бывает!». Полная такая небывальщина, вроде восхода Солнца на северо-западе, или честного правительства у власти. Редки такие события — все в этом мире рано или поздно случается.

Скажи мне кто хотя бы год назад, что Олди напишут космооперу — счел бы за претензию на самый короткий анекдот. Ан бывает, и дуб кивает: написали. Космооперу. Точнее, пока только половину оперы — вторая книга «Ойкумены» выйдет в начале 2007 года.

...Место действия: Галактика. Время действия: примерно 35-40 век. Вроде все на месте: межзвездные лайнеры, империя Хозяев Огня вехденов, квазибиологические организмы... только все равно чего-то не хватает. Вчитываемся глубже — и точно: нет великого и ужасного прибора под названием «бластер». И не ищите. Слово «робот» означает не человекоподобную железяку — так говорят про своих рабов, утративших самостоятельность, представители расы помпилианцев. Остальные расы вообще такого слова не знают. И слова «кибер» — тоже не знают.

Кстати о расах. Никаких инсектоморфов в мире «Ойкумены» не сыскать, и зооморфов, и даже ктулховидных злыдней, столь же традиционных для космооперы, сколь орки и эльфы для фэнтези, — этих тоже нет. Разумная жизнь Ойкумены строго человекообразна. Правда, есть *измененные* — те, кто решился на модификацию своего организма. Но это всего лишь воплощение давней мечты людей, утешение глубокой зависти лишенных к обладающим. Собачий нюх, совиное зрение, дельфинья «чудесная сеть»... «человеческое, слишком человеческое». Все нечеловеческое и надчеловеческое — это флуктуации континуума, вредящие движению кораблей на межзвездных трассах. Ну, и еще антисы. Кто такие? О, это отдельная история. Вы читайте, читайте, там все написано...

И про антисов, и про измененных, и даже про войну. Все — как здесь и сейчас. Именно поэтому не сразу, но понимаешь: книга вовсе не про будущее. Она — про самое что ни на есть настоящее, про нас с вами. Именно поэтому так легко погружаешься в мир романа, с первых строк и до конца. И, вполне возможно, именно поэтому так запросто, как в свою, врастаешь в шкуру главного героя — Лючано Борготты по прозвищу Тарталья, директора театра контактной имперсонации «Вертеп». Хоть повествование и ведется от третьего лица (даже двух лиц!), все кажется: это я — Тарталья, это я руковожу театром крепостных графа Мальцова, это я корректирую торжественную речь надменному помпилианскому гард-легату, чтобы в итоге угодить к нему в рабство. Это у меня задача — не стать за три года рабства *роботом*... я, я, и снова я. Тихое, неброское волшебство Слова: рассказать о ком-то третьем так, как о тебе самом. Олди этим волшебством владеют в совершенстве.

Итог: как заведено у Олди, первая книга романа — книга вопросов. Книга ожидания. Книга начал. Впечатление «все только начинается» по мере углубления в мир «Ойкумены» неуклонно нарастает, и финал первой книги доходит до обжигающего градуса: ну же, что там дальше?! Ждите, все будет. Только ответов *на все* вопросы ждать не стоит, не будет их. Не любят Олди отвечать на все, и верно делают. Чай, не справочник — роман.

И еще: пока читал роман, преследовало подспудное *deja vu*. Все казалось, что этим воздухом уже доводилось дышать. И только после третьего прочтения осенило: Шекли. Нет-нет, не спешите возражать — дескать, и стиль не тот, и типажи иные, да и язык же!.. Просто попробуйте после «Кукольника» прочесть «Координаты чудес». И не спешите сравнивать — просто прислушайтесь: не те ли самые струны звучат? Не теми ли аккордами?

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

ЦИТАТЫ

● Теперь работал весь «Вертеп». Слаженно, четко. Четыре вербала, четыре моторика. Сына банкира, как заказчика представления, вели сразу трое: Степашка, перебросивший «би-клоуна» Оксанке, и Григорий с Кирюхой. Остальные невропасты работали кукол «плетенкой», время от времени сдавая друг другу освободившиеся нити: ловко, незаметно, словно шулер — крапленые карты. Один правил походку, другой корректировал жестикуляцию, третий — мимику, четвертый подкидывал реплику: тайком, из своего богатого арсенала, заготовленного впрок для подобных случаев...

● В процессе эволюции, совершавшейся в условиях консервации рабовладельческого строя, уроженцы Помпилии приобрели оригинальную психофизическую особенность: они научились «ставить клеймо». Клейменый хозяином раб — захваченный силой, купленный на рынке, переданный в рабство по суду, за долги или иным законным способом, — становился чем-то вроде части тела хозяина. Владелец мог использовать свое «двуногое имущество» любым способом, вплоть до перекачки нужного количества жизненной энергии раба в механические движители.

Автор о новой серии «Стрела Времени»

«А как первые полгода ругали «Триумвират»! И в хвост, и в гриву. Дорогой он, значит, и тусклый, и статьи эти никому на фиг не нужны, и послесловия — дерьмо, и стихи читателей — бездарность... Как же, помним. Кстати, о дороговизне — идя навстречу массовым пожеланиям трудящихся, в новой серии (за счет смены типа бумаги с офсета на типографскую и пр.) издатель сумел сбросить свою отпускную цену более чем на доллар. В московских магазинах (уже розница) «Тирмен» из новой серии стоит на 20-25 рублей дешевле «Тирмена» из «Триумвирата». Теперь выясняется, что цена никого не смущала, несмотря на обильные жалобы (у нас сохранились письма) — верните офсет и послесловия!!!»

Присутствуют

● времена и нравы пару тысячелетий после наших дней
● брамайны, вехдены, помпилианцы, вудуны и даже гематры
● экшен — для тех, кому без него скучно

Отсутствуют

● бластеры, роботы и киберы
● представители негуманоидных рас
● галактические войны и прочие великие катаклизмы

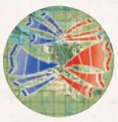
СЮЖЕТ	9
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 9

Яр Соболев

БЕСКОНЕЧНАЯ ВОЙНА

ДЖОН СКАЛЬЦИ. ОБРЕЧЕННЫЕ НА ПОБЕДУ
JOHN SCALZI. OLD MAN'S WAR



Военная НФ, космическая опера

Роман ● **Перевод:** *А. Гришин* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* ● **Серия:** *«Все звезды»* ● **432 стр.** ● **4100 экз.** ● **Old Man's War, часть 1**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Роберт Хайнлайн «Звездный десант»
- Джо Холдеман, «Бесконечная война»

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

Война — вещь неприятная и не слишком популярная среди обывателей. Но как быть, если человечество нуждается в большом количестве «пушечного мяса»? Ведь на кону — вопрос выживания людей как биологического вида. Так уж получилось, что земляне вышли на просторы Вселенной довольно поздно. А там полно разумных рас, и каждая норовит оттяпать себе кусок пожирней. И самый простой путь для этого — война...

Но обычные люди не рвутся воевать во имя высоких идеалов. Ведь жизнь на Земле и так достаточно комфортна. Нужен стимул, каковым становится вторая молодость.

Любой человек, достигнувший 75-летнего возраста, может стать рекрутом Сил Самообороны Колоний. Ему обещают возвращение молодости и здоровья. После чего — 10 лет военной службы, денежный приз и отличная возможность начать новую жизнь на одной из колоний. Многие соглашаются — вот только до дембеля доживает лишь каждый десятый. Герой книги американец Джон Перри решился оставить за спиной сытное пенсионное угасание и стать звездным конкистадором. Его глазами и показан мир будущего.

Роман у Скальци получился классный, правда, сильно похожий на «Звездный десант». Впрочем, Скальци и не думает скрывать, что эта книга послужила для него источником вдохновения — и впрямую говорит об этом в послесловии. Главное отличие — в более современной и жесткой манере письма. Так сам Хайнлайн мог бы написать «Звездный десант» сейчас, спустя 40 лет.

Итог: серьезных просчетов Скальци не допустил. По крайней мере, в рамках избранного им пути. Вряд ли книга останется в веках: она все же довольно вторична. Но, в любом случае, перед нами яркий и качественный сплав реалистичной военки, космоперы и старой доброй «твердой» НФ. А ведь это — всего лишь дебют...

СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	9

ОЦЕНКА МФ: 9

Борис Невский

Это интересно

Джон Майкл Скальци — популярный сетевой автор, известный своим блогом Whatever, который он ведет ежедневно с 1998 года. «Обреченные на победу» — его дебют в литературе. Текст романа автор начал выкладывать по частям на своем сайте в декабре 2002. Там его заметил главный редактор издательства Tor Books Патрик Нильсен Хэйден. В январе 2005 книга вышла, после чего была выдвинута на Locus и Hugo. Скальци также получил John W. Campbell Award за лучший дебют.

ВО ВСЕМ ВИНОВАТ ФУТБОЛ?

АЛЕКСАНДР ПОПОВ
ВАШИХ БЬЮТ!

Юмористическое фэнтези

Роман ● **Обложка:** *В. Федоров* ● **Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006* ● **348 стр.** ● **8000 экз.** ● **Продолжение книги «Безумная практика»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Андрей Белянин «Сестренка из преисподней»
- отчасти — американские фильмы для семейного просмотра в стиле «Нянек»

У Ролинг волшебники играют в квиддич, а в российском филиале Европейской Школы магии в ходу привычный и всеми любимый футбол. Остроту игре придает традиционный состав команд: преподаватели Школы, то есть волшебники, против кураторов — обычных людей из внешнего мира. И напрасно вы думаете, что у первых — все шансы! В той игре, с которой начинается «Ваших бьют!», команду Школы не спасает от поражения даже местная футбольная звезда Торпеда Грегор. А все благодаря Александру, куратору двух юных ведьм Даши и Вари. Вот только обиженный на Сашу Грегор теперь жаждет его крови, и отнюдь не в переносном смысле: ожидать от ненормально агрессивного оборотня банального мордобоя было бы слишком оптимистично.

Сашу и его девушку поспешно возвращают в родной город, с ними вместе отправляют подальше от волшебного мира и Дашу с Варей, следом мчится экспериментальный чертенок Тимошка, охраняет всю честную компанию волшебник-милиционер. Но Грегор отстает ненадолго... и вот тут-то обычный, не привыкший к волшебству город ждут веселые денечки.

Забавные сценки в духе прошлой книги: посещение магазина, затяжная война с бабульками-пенсионерками, уборка в квартире — перемежаются попытками спастись от оборотня, а лучше — поймать его. Но если первые смотрятся вполне органично, то вторые оставляют привкус даже не банальщины, а, хуже того, картона. Невероятная мстительность оборотня-футболиста так же искусственна, как финальное объяснение ее причин, а попытка за ручку привести читателя к немудреной морали выглядит как разжевывание прописных истин до состояния манной каши.

Итог: подтверждение известного правила «продолжения всегда хуже». Если после первой книги оставалось теплое и доброе чувство, то эта вызывает недоумение. Зачем автору понадобилось приправлять хорошую семейную комедию плохим боевиком, так же непонятно, как и то, почему финал оного боевика напоминает повязанный на хвост волку-людоеду розовый девичий бантик.

СЮЖЕТ	5
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	5
СТИЛЬ	5
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 6

Алла Гореликова

ЦИТАТА

«Да вы в своем уме?! Вы целый вечер рассказываете мне страшилки, рисуете ужасные картины только для того, чтобы я разрешил моим девчонкам пожить у меня дома?! Да я их насовсем заберу, если ваша хваленая Школа при всем своем дутом могущества не в состоянии обеспечить безопасность двум детям!» (Саша).

И «ВОСТРЫЕ» КОГТИ И ЗУБЫ В ЧЕТЫРЕ РЯДА...

НАТАЛЬЯ ИГНАТОВА
ЗМЕЕБОРЕЦ

Приключенческое фэнтези

Роман ● Обложка: *С. Григорьев* **● Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006* **● 373 стр. ● 11000 экз. ● Продолжение книги «Змея в тени орла»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- книги и фильмы о Конане
- межавторский цикл «Сага о Копье»

Кто бы мог подумать, что главный герой книги, наследный конунг Эльрик де Фокс — наполовину женщина! Гермафродит с мечом в руке и живым браслетом-змейкой ввязывается в партизанскую войну, начатую эльфийкой Легендой, и попутно выясняет отношения со своим бывшим «парнем» Йориком Хасгом.

Необычный герой — не единственная «фишка» романа. Добавьте сюда искусственный язык зароллаш, развитый до космических технологий параллельный мир — и получится книга, немного не дотягивающая до звания фэнтезийной саги. Однако, как это часто бывает, небольшие минусы портят только что наметившееся хорошее впечатление. Герои, поначалу живые и интересные, начинают совершать нелогичные поступки и глупо ошибаться, а сюжетные линии по ходу повествования становятся все менее интересными. Иногда в голову даже приходит мысль о том, что в продажу поступил недоработанный роман. Картину ломает и большое количество к месту и не к месту приплетенных историй, имен и названий, пониманию которых мешает отсутствие глоссария.

«Змееборец» как цельное повествование плохо поддается анализу, это скорее фундамент для чего-то большего, возможно, следующей книги. Много места в романе занимает история мира и биографии героев, а экшен выглядит предысторией к еще не происшедшим событиям.

Итог: нестандартность и проработанные мелочи выделяют книгу из потока произведений среднего уровня, но не каждому придется по душе большое количество заглавных букв и реплик на неизвестном языке. «Змееборец» получился в меру динамичным за счет коротких предложений и грамотно построенных диалогов, чего не скажешь о предыдущих книгах Натальи Игнатовой. Новый уровень, которого она достигла, обещает улучшение качества ее будущих работ.

ЦИТАТЫ

- «...Мужчины шефанго никогда не стригутся коротко. Это делают только женщины, потому что только в женском обличье можно со всей ответственностью подойти к столь серьезным изменениям в своей внешности. Поэтому Эльрик носит косу...».
- «Сказка была о двух братьях, один из которых был Жизнью, а второй — Смертью. О братьях, которые вместе творили миры, населяя их духами и живыми созданиями. О братьях, которые, конечно же, не были братьями, а были богами, но смертные так и норовят все мерить по собственной мерке и всему давать свои названия».

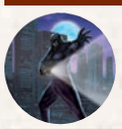
СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 7

Андрей Бростовский

ПО ТУ СТОРОНУ ЗАКАТА

МАКС ДАЛИН
БЕРЕГ СТИКСА



Городское фэнтези, мистика

Роман ● Обложка: *В. Еклерис* **● Издательство:** *«Крылов», 2006* **● Серия:** *«Мир фэнтези»* **● 320 стр. ● 4000 экз.**

Ох и далеко может завести погоня за чудесами! Но еще дальше, куда дальше, приводит мечта о вечной жизни. Что двигало Романом в его поисках: страстное желание перешагнуть порог обычного, банальный страх смерти, жадность, глупость? Но однажды он нашел... вот только не совсем то, что хотел найти. И оказалось, что мир по ту сторону Границы живых многообразен; что там — свои загадки и своя иерархия. И проблемы — иногда странные для бывшего человека, а иногда — очень человеческие. Потому что, даже став упырем, ходячим мертвецом, ты не слишком изменишься: людская сущность, может, и уйдет, но не более того. Был подлецом — им и останешься. Но даже мертвые, оказывается, иногда могут не только менять людей, но и меняться сами...

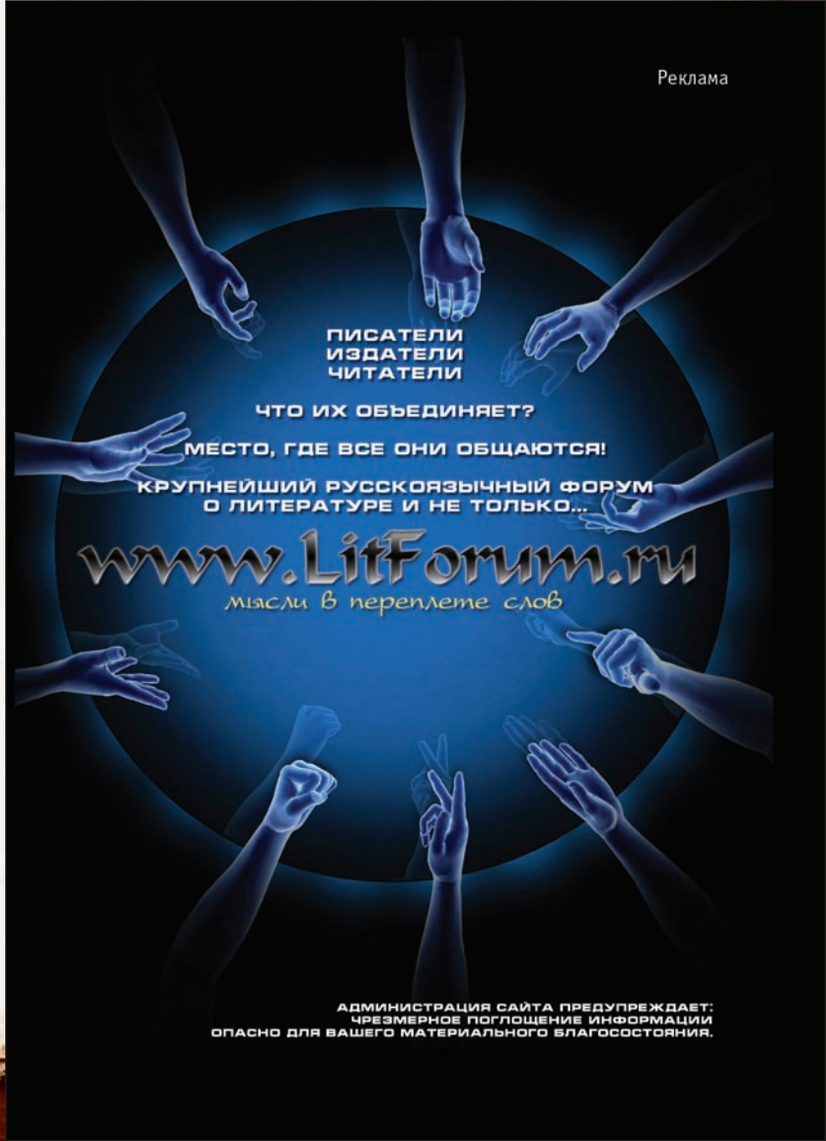
Петербургская мрачная мистика, озвученная «Наутилусом», «Пикником» и «Крематорием», изломанные судьбы и тень слабой, но не умирающей надежды — эмоциональный ряд книги достаточно тяжел, и поклонникам оптимистического чтения она категорически не рекомендуется.

Итог: атмосферная, местами неаппетитная, довольно-таки депрессивная, эта книга — не для любителей приключений в стиле «Ночного дозора», ее скорее оценят поклонники темной готики, графа Дракулы и панк-рока.

ОЦЕНКА МФ: 7

Алла Гореликова

Реклама



ВТОРАЯ ЖИЗНЬ АНТОНА ЧЕХОВА

БОРИС ШТЕРН
ВТОРОЕ ИЮЛЯ ЧЕТВЕРТОГО ГОДА. НОВЕЙШИЕ МАТЕРИАЛЫ К БИОГРАФИИ АНТОНА ЧЕХОВА

Альтернативная история, литературная фальсификация

Повесть ● **Обложка:** *В. Сапожникова* ● **Издательство:** *«Свиньин и сыновья», 2006* ● **Серия:** *«Общедоступная библиотечка»* ● **88 стр.** ● **3000 экз.**

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Андрей Лазарчук, Михаил Успенский «Посмотри в глаза чудовищ»
- Кир Булычев «Река Хронос»

У этого небольшого произведения сложная и не особенно счастливая судьба. В середине девяностых повесть была выпущена озорными одесситами в виде брошюрки-пособия, какие размножались тогда в институтах на ротапринте. Тираж не был указан, скорее всего — не больше сотни. На обложке солидный гриф: «Новороссийский государственный университет им. Н. И. Костомарова. Отделение русской словесности»; под ним автор: «Сомерсет Моэм»; ниже — пояснение: «для англичан, изучающих русский язык, и для русских, не изучавших русскую литературу»; и только уже на второй странице: «Перевод Бориса Штерна».

ЦИТАТА

Чехов умирал. Он попросил бокал шампанского, чтобы забыться, облегчить страдания. Шампанского не нашлось, немец, ни на что уже не надеясь, разрешил выпить водки, такой опасной для туберкулезников, — попросту, разрешил выпить отравы. Водки тоже не оказалось, но у хозяина отеля нашлось немного чистого медицинского спирта. Ольга заплакала и налила мужу полную рюмку. Спирт неожиданно хорошо подействовал, японский матрос исчез. Чехов уснул.

Книгу нужно было дочитать ровно до середины, чтобы понять, что это не учебное пособие, а художественное произведение. До этого места текст строго соответствовал реальному жизнеописанию Чехова. Но в точке, отмеченной в истории как 2 июля 1904 года, все меняется. Умирающий Антон Павлович неожиданно выздоравливает. Вскоре он получает Нобелевскую премию и учреждает «Фонд Чехова», распорядителем которого становится, отказавшись от карьеры актера, племянник писателя Михаил. Фонд устраивает побег за границу Свердлова, Каменева и Сталина с условием прекращения ими политической деятельности. Революция не происходит... В общем, это озорная литературная игра, тончайшая стилизация, особый комический оттенок которой придает двойное наслоение ссылок.

Повесть в качестве отдельной главы была вставлена в роман «Эфиоп» и потерялась в нем, не заиграла так ярко, как в отдельности. Книга получилась рыхлой, редакторы вырвали ее у Штерна, не дав закончить правку, к которой он относился очень скрупулезно...

Итог: друг и коллега писателя Геннадий Прашкевич подарил этому оригинальному и незаслуженно незамеченному произведению вторую жизнь, — с его предисловием «Второе июля...» вышло в том виде, в каком задумывалось автором изначально.

СЮЖЕТ	8
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: **9**

Андрей Щербак-Жуков

ФИЛОСОФИЯ ЖИВОЙ СМЕРТИ

ЖОЗЕ САРАМАГО. ПЕРЕБОИ В СМЕРТИ
JOSE SARAMAGO. AS INTERMITENCIAS DA MORTE

Философская фантастика с элементами комедии

Роман ● **Обложка:** *Р. Дайтон* ● **Перевод:** *А. Богдановский* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Книга, о которой говорят»* ● **256 стр.** ● **5000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Терри Пратчетт «Мор, ученик Смерти», «Мрачный жнец», «Роковая музыка»
- произведения Милана Кундеры
- некоторые рассказы Рэя Брэдбери

В небольшой западноевропейской стране под Новый Год случилось небывалое — люди перестали умирать. Вместо этого те, чей час уже пробил и кому медицина уже не способна помочь, оказались на грани: смерть еще не пришла, но и жизнь уже совсем не жизнь. Люди волнуются, никто не понимает, что происходит. По непонятным причинам смерть оставила лишь одну страну: за границей все по-прежнему. И тогда некоторые из уставших не-жить просят родственников отвезти их туда, где можно спокойно умереть. На подобное решаются далеко не все, и ситуация продолжает угрожать благополучию страны. Каждого здесь волнуют лишь два вопроса: что будет дальше и что делать?

Об авторе

84-летний португальский писатель Жозе Сарамаго в каждом своем романе использует некое фантастическое допущение. Так, одну из предыдущих книг он создал в жанре альтернативной географии, отправив в плавание Иберийский полуостров. В 1998 году Сарамаго стал лауреатом Нобелевской премии по литературе.

Полноценных персонажей на страницах книги вплоть до последней четверти не появляется. Писатель берет некое событие (например, тот же уход смерти в отпуск), и показывает, как отреагируют на него разные социальные слои, обходясь при этом без конкретных личностей. Естественно, в отсутствие героев тяжело построить и какой-то локальный сюжет, поэтому вплоть до некоего момента книга представляет собой философские размышления на тему смерти и современного общества, отправным пунктом для которых как раз и стали действия одушевленной смерти, — она, в свою очередь, появится на сцене позже.

Для Сарамаго не редкость предложение на страницу, возможно, именно благодаря этому в его стиле умещаются и философичность, и ирония, и лирика. Перевод передает стилистические особенности автора не в полной мере, его можно сравнить с новостройкой: здание красивое и жить в нем приятно, но вот фундамент все равно ненадежный.

Итог: по-настоящему умная и при этом «читабельная» книга. Чтобы заставить читателя задуматься над высказанными идеями, автору не требуется прибегать к эпатажу, невнятным и непонятным стилистическим конструкциям, метафорическим образам и подобным символам современной «модной» литературы.

СЮЖЕТ	8
МИР	5
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	9
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ: **8**

Константин Бобов

ДОРОГИ, КОТОРЫЕ НАС ВЫБИРАЮТ

СЕРГЕЙ САДОВ
НАСЛЕДНИК ОРДЕНА

Роман ● Обложка: *С. Гай* **● Издательство:** *«Форум», 2005* **● Серия:** *«Другая сторона»* **● 468 стр. ● 4000 экз. ● «Рыцарь Ордена», часть 1**

СЕРГЕЙ САДОВ
РЫЦАРЬ ДВУХ МИРОВ

Роман ● Обложка: *С. Гай* **● Издательство:** *«Форум», 2006* **● Серия:** *«Другая сторона»* **● 480 стр. ● 4000 экз. ● «Рыцарь Ордена», часть 2**

СЕРГЕЙ САДОВ
КЛИНКИ У ТРОНА

Роман ● Обложка: *С. Гай* **● Издательство:** *«Форум», 2006* **● Серия:** *«Другая сторона»* **● 608 стр. ● 3000 экз. ● «Рыцарь Ордена», часть 3**

Приключенческое фэнтези, путешествия между мирами

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Владислав Крапивин «В ночь большого прилива»
- отчасти — Екатерина Федорова, трилогия «Милорд и сэр»

Когда тебе тринадцать и кажется, что все в жизни пошло наперекосяк; когда за один день на твою голову валится столько неприятностей, что хватило бы и на месяц; наконец, когда в руки тебе странным образом попадает весьма необычный Ключ и на него сразу же находится покупатель, — будь начеку: ведь очень возможно, что сама Судьба начала на тебя охоту. Что цепь нелепых на первый взгляд случайностей сначала приведет тебя в другой мир — оторванную когда-то от Земли ее магическую составляющую, — а потом отправит в опасный путь. И не надейся, что путь этот — всего лишь за ключом от дома. Это ты так думаешь. А на самом деле Дороги твоей Судьбы могут вести совсем в другую сторону...

Сергея Садова не зря называют современным Крапивиным. В «Рыцаре Ордена» действительно много от крапивинских книг. Прежде всего — атмосфера, переплетение сказки и реальности, романтика коней и клинков. А еще — не всегда простые отношения. Ведь в Магическом мире Егор Громов — не просто подросток, а рыцарь. Энинг Сокол, последний рыцарь Ордена, пути которого — пути справедливости, а боевое искусство — почти за пределами человеческих возможностей. И опасности будут под стать герою, и найдутся друзья и враги, и всплывут на свет древнее Пророчество и еще более древнее Проклятие... и какой выбор на перекрестках Дорог Судеб приведет к победе, а какой — к гибели, неведомо даже тому, кто ясно видит всю сеть этих Дорог. Но Егор слишком непохож на людей Магического мира, его стиль мышления, характерный для мира технологического, часто влечет за собой поистине непредсказуемые последствия. «Неправильный рыцарь», кто он — песчинка, попавшая в отлаженный механизм, или последняя надежда Мира? К чему приведет его обретенный в самом начале странствий Меч Судьбы — оружие, перед владельцем которого есть только три пути, один незавидней другого?

Особо хочется отметить, что географические ассоциации Магической Земли достаточно прозрачны и основные вехи пути героя легко проследить по привычной нам карте мира. Возможно, специалисты найдут к чему придраться в таком миропостроении, но для читателя оно, безусловно, во благо: ведь вместе с некоторой облегченностью, подобающей почти сказочному миру, мы получаем возможность сосредоточить внимание на тех, кто действует на этой знакомой нам сцене...

Итог: хороший подростковый роман, который мог бы, однако, быть еще лучше, подойди автор серьезнее к технической стороне работы над текстом. Категорически рекомендуется детям от младшего школьного до среднего пенсионного возраста!

ЦИТАТЫ

- «Только не надо о Судьбе. У меня в последнее время появилась на нее аллергия» (Егор).
- «Если лишить власти самого прожженного негодяя и перевернуть вверх дном Парадизию — это не слишком значительные для вас дела, то не хотела бы я присутствовать при том, что вы назовете важным» (Далила — Егору).
- «Убивать тебя совершенно не интересно. Ты и сам с этим прекрасно справляешься» (Ролон, наемный убийца — Егору).
- «Тебя никто не предупреждал, что побеждать в спорах с коронованными особами — опасное занятие?» (князь Ратобор — Егору).

Автор о мире

«Меня часто спрашивают про аналог Парадизии в нашем мире. С остальными все более-менее понятно, а вот прямого аналога Парадизии не просматривается. Кто-то предположил, что это СССР, кто-то — что это Испания времен инквизиции.

Аналога этой страны в нашем мире действительно нет. Для подобных неприятных стран я старался не проводить никаких аналогий. В истории любой страны, если эта страна старше хотя бы сорока лет, есть периоды истории, которыми те гордиться не могут».

ПРИСУТСТВУЮТ

- разгадка судьбы Атлантиды
- эльфы, зомби, драконы
- волшебное оружие
- крутой герой

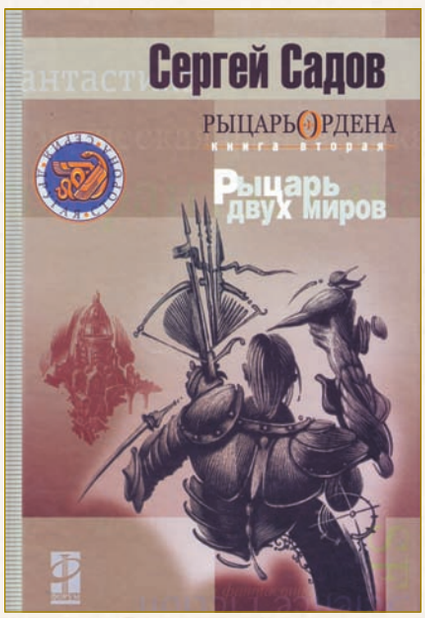
ОТСУТСТВУЮТ

- боги
- инопланетяне
- полученные за здорово живешь способности

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 7

Алла Гореликова



ТРУДНО СТАТЬ БОГОМ

НИЛ ГЕЙМАН. ДЕТИ АНАНСИ
NEIL GAIMAN. ANANSI BOYS

Мифологическое фэнтези, мистика

Роман ● **Перевод:** *А. Комаринец* ● **Издательство:** *«АСТ», 2006* ● **347 стр.** ● **10000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Нил Гейман «Американские боги»

Толстый Чарли Нанси не испытал особого горя, когда узнал о смерти отца. Скорее, Чарли испустил даже некий вздох облегчения — поначалу, по крайней мере. Дело в том, что отец на протяжении всей своей жизни без конца ставил Чарли в неловкие положения. Мистер Нанси отличался специфическим отношением к сыну и своеобразным чувством юмора. Например, однажды папаша поведал Чарли о празднике «День американских президентов», когда якобы надо прийти в школу, нарядившись в кого-нибудь из хозяев Белого Дома, за что тебе тут же отсыплют большой пакет конфет. Чарли поверил — и притащился в класс, выряДивившись в президента Тафта. Надо ли говорить, что такого праздника не было и в помине, а Чарли надолго стал всеобщим посмешищем? Удружил папаша, нечего сказать! И вообще, Нанси-старший многие годы только и делал, что валял дурака, не пропускал ни одной юбки, вешал всем лапшу на уши — короче, веселился вволю. Пока не умер... Живущий в Англии Чарли, как примерный сын, прибыл на похороны, где узнал невероятную новость. Оказывается, у него есть брат, о существовании которого Чарли даже не подозревал. И послать ему весточку можно лишь довольно оригинальным образом — через пауков.

ЦИТАТЫ

● Как и почти все на свете, эта история началась с песни. В конце концов, в начале ведь были слова, а что они без мелодии? Вот как был создан мир, как разделили пустоту, как появились на свет страны и звезды, сны, и малые боги, и звери. Их спели.

● Толстый Чарли задумался, а что, собственно, обычно слышит в церкви мама Рози. Вероятно, только крики в свой адрес: «Изыди, адское отродье!», за которыми следуют охи: «Оно живое?» и нервные вопросы, не забыли ли принести осиновые колья и молотки (Это он так о свой будущей теще...).

● Несколько лет назад Паука очень разочаровала бочка мартышек. Ничего интересного с бочкой не происходило, оттуда только доносились всякие любопытные звуки, а когда они прекратились и мартышки уже совсем ничего не делали — разве что на каком-то молекулярном органическом уровне, — пришлось избавляться от них глухой ночью.

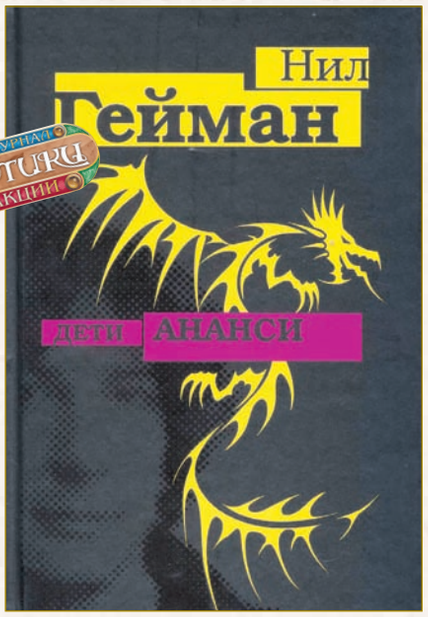
● Ему пришло в голову, что перед отъездом из Англии он оставил умирать женщину в стенном шкафу. Интересно, жива ли она еще? Пожалуй, нет. Его нисколько не беспокоило, что он совершил убийство. Напротив, он испытывал безграничное удовлетворение, словно наконец воплотил свое самое заветное желание. Интересно, удастся ли это повторить? Интересно, скоро ли это случится?

● Если не считать волн, бившихся о камни где-то далеко внизу позади него, царила полная тишина. Но особая тишина. Как заметил однажды Толстый Чарли, есть множество разновидностей тишины. У могил одна тишина, у космоса — другая, у горных вершин — третья. Есть тишина охоты. Это тишина выслеживания. В такой тишине нечто мягко ступает на когтистых лапах, а под пушистой шкурой перекатываются стальные мускулы. Нечто цвета теней в высокой траве. Нечто, готовое позаботиться, чтобы ты не услышал ничего, что оно не пожелало бы выдать. Как раз такая тишина колыхалась сейчас вокруг, надвигалась медленно и неизбежно, с каждым шагом становясь все ближе.

Это интересно

Роман «Дети Ананси» получил British Fantasy Award-2006 и Mythopoeic Fantasy Award-2006, попал на первое место в списке бестселлеров газеты «Нью-Йорк Таймс».

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции



Поначалу здравомыслящий Чарли и не собирался связываться с братом — да еще таким экзотическим образом! Но... Все решил случай. И вот в дверь к герою стучится незнакомец — его брат Паук. Такой же шебутной, безответственный и странный, как их отец. Еще бы, ведь оказывается, что папочка не простой экстравагантный чернокожий джентльмен, а хитрый Ананси, древний Бог Пауков. Этакий африканский вариант Локи — божества хитрости и обмана. Встреча Чарли с братом — начало невероятных приключений, где будет много всего: опасности, тюрьма, убийство, магия, путешествие в иной мир, наконец, настоящая любовь и обретение собственного «я»...

После огромного успеха романа «Американские боги» немудрено, что книга Нила Геймана, в основе которой лежит традиционная мифология, обретшая новое воплощение в современной жизни, воспринималась как очередной вклад в полюбившийся многим читателям мир. Однако Гейман твердо заявил: к «Американским богам» его новый роман никакого отношения не имеет. Ни сюжетно, ни атмосферно.

И взаправду. Если «Боги» — триллер, временами довольно мрачный и жестокий, то «Дети Ананси» скорее похожи на шутку, рассказанную в канун Дня всех святых. Ибо в книге, в целом остроумной и веселой, нашлось место и для жуткого. Впрочем, до уровня предшественника новая мифологическая байка Геймана не дотягивает. За кинговским сюжетом «Американских богов» скрывались зияющие смысловые глубины. «Дети Ананси» значительно проще.

Сам Гейман описывает свой опус так: «Страшная история забавного рода: не совсем триллер, не вполне хоррор и не очень подходит под определение книги о привидениях (хотя как минимум одно там есть) или романтической комедии (хотя там случается несколько романов)».

«Дети Ананси» действительно остроумны. Не зря среди тех, кому Гейман посвятил книгу, присутствует П. Г. Вудхауз — почитаемый классик, чье творчество олицетворяет британский юмор. В романе немало забавностей, метких бытовых зарисовок, ярких характеров. Стоит отметить и приятный сердцу перевод.

Итог: возможно, роман и не дотягивает до высочайшего уровня, но Гейман — это Гейман. Один из лучших современных рассказчиков, для которых фэнтези не самоцель, а всего лишь прием, с помощью которого создается отличная книга. Безо всяких скидок на «низменный коммерческий жанр».

Присутствуют

● мифологические существа
● ироничный юмор
● монстры

Отсутствуют

● однозначное зло
● фэнтезийные штампы
● могучие маги

СЮЖЕТ	9
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	9
ПЕРЕВОД	7

ОЦЕНКА МФ: 9

Борис Невский

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем книги по десятибалльной шкале.
Сюжет — насколько захватывает повествование, насколько непредсказуема интрига.
Мир — насколько интересна и оригинальна авторская вселенная.
Персонажи — насколько удались образы героев книги.
Стиль — авторский язык и манера изложения.
Качество издания — насколько книгу приятно держать в руках и листать.
Для переводных изданий мы также оцениваем качество ***перевода***.
Оценка «МФ» — общее впечатление наших рецензентов о книге. Она складывается с учетом всех остальных оценок, но не обязательно является их средним арифметическим. Каждая книга оценивается в своей «весовой категории».
Сборники и нехудожественные произведения могут оставляться без оценки.

ИСИДА РАЗОБЛАЧАЮЩАЯ

ИЭН БЭНКС. УММ, ИЛИ ИСИДА СРЕДИ НЕСПАСЕННЫХ
IAIN BANKS. WHIT OR ISIS AMONGST THE UNSAVED

Приключенческий роман, детектив с элементами мистики

Роман ● **Перевод:** *Е. Петрова* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* ● **Серия:** *«Интеллектуальный бестселлер»* ● **480 стр.** ● **5100 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● пожалуй, роман — единственный в своем роде.

Шотландец Иэн Бэнкс — автор невероятно многогранный. Он стартовал жесткой и эпатирующей «Осиной фабрикой», затем написал «Мост» и «Шаги по стеклу», «Канал грез» и «Бизнес»... — и каждый роман был не похож на предыдущие. Кроме того, Бэнкс — создатель цикла «Культура», этакой интеллектуальной космооперы, что для автора мэйнстримных произведений по меньшей мере необычно: редко кто «оттуда» рискует захаживать на территорию презренного «развлекательного чтива».

ЦИТАТА

— Скажите, — заговорила я, — не найдется ли у вас дощечки или чего-нибудь жесткого, чтобы под себя подложить.

— Жесткое, под себя подложить? — переспросил таксист и обратился к Бозу: — И к гадалке не ходи: геморрой.

Нагнувшись, он достал из-под сидения здоровенную книгу и вручил ее мне.

— Вот, держи — городской справочник; сгодится?

Я проверила: потрепанная коленкоровая обложка все-таки немного гнулась.

— На худой конец сгодится. Спасибо, сэр.

— Все для удобства пассажиров. — Он взялся за руль. — А чего стесняться? Я и сам, было дело, мучился, только молодые-то этим вроде не страдают, верно я говорю?

— Верно, — пристегивая ремень, согласилась я, хотя уже утратила нить беседы.

В салоне такси удушающе пахло резким, дешевым одеколоном. Поездку до Джиттеринга скрасили яркие рассказы водителя о больницах и проктологических операциях.

Но Бэнкса мнение критиков, кажется, не очень волнует. Он выбирает острые темы и пытается посмотреть на них с неожиданной точки зрения. Вот и в «Умме» главная героиня — ни больше, ни меньше — «сектантка» в третьем поколении! Исида — дитя избранное, ведь она, как и ее дед, основатель учения, пророк, родилась 29 февраля. Она обладает даром исцеления и, разумеется, в свой срок сменит деда, приняв бразды управления общиной...

Или не сменит. Потому что невинное, в общем-то приключение, — поездка Исиды в Лондон, к двоюродной сестре, — вдруг оказывается лишь первым звеном в цепи странных, нелепых, плохо объяснимых событий. И Исида, которая так хорошо ориентируется в большом, чужом ей городе, выходит, о собственной-то семье почти ничего не знает!..

Итог: качественный авантюрный роман для тех, кто давно перерос книги о темных эльфах и демисезонных драконах, однако не в настроении наслаждаться стилистическими изысками или игрой со смыслами. Приключения на первом месте, никакой «достоевщины».

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ **7**

Владимир Пузий

РАННИЙ ЛУКЬЯНЕНКО

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО. ПРИСТАНЬ ЖЕЛТЫХ КОРАБЛЕЙ

Фантастика

Сборник ● **Обложка:** *С. Шумилин* ● **Издательство:** *«АСТ», 2007* ● **Серия:** *«Звездный лабиринт-мини»* ● **382 стр.** ● **50000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Евгений Лукин «Щелк!»

● Гарри Гаррисон «Один шаг от Земли»

Десять лет назад издательство «Кранг» в серии «Фантоград» выпустило сборник Сергея Лукьяненко «Отложенное возмездие». Некоторые вошедшие в книгу произведения неоднократно публиковались позже, но большинство до недавнего времени можно было обнаружить только на ее страницах или в интернете.

«Пристань желтых кораблей» — сбывшаяся мечта многочисленных поклонников Лукьяненко. Центральное место нового сборника занимают три откровенно подростковых повести: «Отложенное возмездие», «Восьмой цвет радуги» и антиутопия «Тринадцатый город». Кроме них, в том включены и другие малоизвестные работы писателя, выходившие 15-20 лет назад в разнообразных журналах и газетах. Среди них отдельного упоминания заслуживает трогательный и очень сильный рассказ «Чужая боль» о безжалостных людях будущего и их смертельных играх.

Есть здесь также ранее нигде не печатавшиеся вещицы — своеобразный «Поймать пятимерника!», любопытный «Офицер особых поручений», забавное «Предание о первом атеисте», сатирический «Пастор Андрей, корабельный мулла, по совместительству — Великое Воплощение Абсолютного Вакуума» и великолепный «Три тощака». Последний рассказ не фантастичен, зато это маленький шедевр. Ведущие жалкий образ жизни актеры начала девяностых задействованы в пьесе по книге Юрия Олеши «Три толстяка». Вот только в их исполнении история Суок и Тутти превратилась в фарс.

ЦИТАТА

Знаете, то, что бедняки голодают, это, конечно, плохо. Но то, что толстяков стали бросать с набережной, мне тоже не нравится. И если гвардейцы отказались стрелять в народ и стали стрелять друг в друга, это совсем не повод для оптимизма. А когда начинают говорить про друзей народа, то вскоре вспоминают и про его врагов.

(«Три тощака»)

Конечно, почти все собранные в «Пристани желтых кораблей» тексты уступают более поздним (и более объемным) творениям Лукьяненко. Они ученические. Но не слабые. В этих повестях и рассказах причудливым образом переплетаются множество самых разнообразных идей, вот только действительно цельная картина создается далеко не каждый раз. Нынешний Лукьяненко серьезнее. Он тщательно разрабатывает жилу, на которую наткнулся в молодости. Отдельные эпизоды его ранних зарисовок впоследствии перешли в романы. В новых книгах мэтра больше нет хаотичности, бурлящий поток превратился в реку, произведения стали лучше по сюжету, стилю и эмоциональному накалу.

Итог: сейчас, на волне успеха «Дозоров», этот сборник познакомит многих новых почитателей писателя с его первыми опытами в литературе. Разочаруют ли они фэнов? Вряд ли! Скорее — сподвигнут прочесть другие, более удачные книги Лукьяненко.

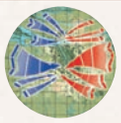
ОЦЕНКА МФ **7**

Сергей Неграш

КАК НАЧИНАЮТСЯ ВОЙНЫ

ДЭВИД ВЕБЕР. ВОЙНА И ЧЕСТЬ. КНИГА 2
DAVID WEBER. WAR OF HONOR

Военно-политическая НФ



Роман ● **Обложка:** *Д. Маттингли* ● **Перевод:** *И. Андронати, Е. Кисленкова, В. Волковский* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* ● **Серия:** *«Фантастика: Честь и Слава»* ● **544 стр.** ● **3000 экз.** ● **«Виктория Харрингтон», часть 10**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Лоис М. Буджолд, сага о Майлзе Форкосигане
- Лев Толстой «Война и мир»

Как начинаются войны? От нерасторопности. Казалось, Звездное королевство Мантикора и Республика Хевен настолько устали от многолетнего смертоубийственного противостояния, что должны с радостью ухватиться за возможность поскорее покончить с ним. Тем более что хевениты, свергнув тиранию Комитета общественного спасения и разобравшись с кровавым палачом Сен-Жюстом, искренне готовы отказаться от политики межзвездной экспансии. Да и сил у них, по правде говоря, немного. Слишком уж потрепан Космический Флот Хевена бесконечными чистками «комиссаров» и военным разгромом. Но переговоры о мире тянутся без видимого успеха лет пять, пока пушки вновь не заменяют слова...

Как начинаются войны? По глупости. После блестящих военных побед мантикорского Космофлота новое правительство Ее Величества за пару лет бездарно расточает все достигнутые преимущества. Флот унижен и ограблен: лучшие командиры уволены, ветераны победных кампаний списаны с кораблей, строительство новейших супердредноутов заморожено. Результат — незыблемое, казалось, превосходство мантикорцев над потенциальными противниками растаяло, как дым. Ведь хевы не теряли времени зря. Их новое руководство, напрягая силы Республики, сумело воссоздать флот, который не уступит зазнавшимся монти. Когда же у надменного победителя творится бардак, а у униженного проигравшего — полная боеготовность, трудно удержаться от искушения вновь нажать на гашетку...

Как начинаются войны? Из-за себялюбивого эгоизма. Кучки мерзких бюрократов с обеих сторон думают не про интересы своих государств и народов, но лишь о собственном благополучии. Мантикорское коалиционное правительство барона Жанвье беззастенчиво манипулирует общественным мнением и истиной — лишь бы еще чуть-чуть удержаться у кормушки. Но чего стоит демократия, если у власти оказываются люди без чести и совести? Хевенитский Государственный секретарь Джанкола не удовлетворен положением третьего лица Республики. И чтобы оттеснить президента Парнелл, он фактически идет на прямую измену, подделывая дипломатическую переписку. Но какой смысл этой дипломатии, если всего две буквы, преступно изъятые из секретной депеши одним негодяем, запускают в действие маховик военного конфликта? Гибнут сотни тысяч людей, а ответственным за это политиканам грозит лишь не слишком почетная отставка...

Как известно, базой своего цикла Вебер сделал сериал историко-авантюрных романов англичанина С. С. Форрестера о моряке времен наполеоновских войн Горацио Хорнблауэре, прототипом которого послужил легендарный адмирал лорд Нельсон. Подобно Хорнблауэру, центральная героиня веберовской саги Виктория Харрингтон делает блестящую военную карьеру за время войны — от капитана небольшого корабля до адмирала и национальной героини. Цикл Вебера постепенно менялся по ходу написания: поначалу это была история конкретного человека на фоне бурной эпохи, однако понемногу на первый план вышли политические и военные события. Особенно это заметно в «Войне и чести».

Военная фантастика в книге присутствует, но описание сражений и характеристики боевой техники являются лишь вспомогательной частью действия. В центре внимания — дипломатические и политические интриги. Вебер довольно последовательно пытается показать, как практически на пустом месте начинается новый виток, казалось бы, окончательно исчерпавшей себя войны.

К сожалению, роман вобрал в себя все присущие Веберу недостатки, которые из-за солидного объема книги лишь усугубились. Дэвид Вебер рисует яркие полотна космических битв, но когда дело доходит до людей, их характеров, откровенно пасует. Нет, автор честно пытается сконструировать психологически достоверные персонажи. Увы, напрасно! Секрет в том, что Вебер — не Лоис М. Буджолд и не Джордж Мартин. Ему просто не хватает особого таланта, отчего герои цикла, и главные, и второстепенные, никак не желают ожить под пером демиурга. Ну не получается у Вебера качественная «мыльная опера», хоть плачь! Это как с телесериалами. Почему одни притягивают к экранам массу людей вне зависимости от пола и возраста, заставляя их бросать все дела, чтобы не пропустить очередную серию, а другие быстро исчезают, не оставив ни малейшего следа в памяти? Просто истинный талант не заменишь обычной старательностью...

Итог: добротная НФ-эпопея. По-веберовски тщательно выписанные битвы, много интриг, толика социальной критики с оглядкой на наш мир (уж больно политика несимпатичной Солнарианской Лиги смахивает на современную американскую), и — обилие привычно безликих героев. Все, как всегда, разве что из-за внушительного объема роман более монотонен, нежели другие тома цикла. Увы, лавры Льва Николаевича Веберу явно не грозят: близок локоть — ан не укусишь...

До конца еще далеко!

Дэвид Вебер рассчитывал уложить историю Виктории Харрингтон в декалогию, но по ходу написания цикла переменил намерение. Поэтому «Война и честь» не завершает хронику противостояния Мантикоры и Хевена, лишь переводя его в другую стадию. В 2005 году вышел одиннадцатый том саги — At All Costs.

ЦИТАТА

Государственный секретарь приоткрыл глаза, снова взглянул на хронометр и вдруг почувствовал: решение пришло само собой, раз и навсегда.

Пытаться остановить то, что должно произойти, уже поздно, а рассказать о своей истинной роли в событиях, которые запустили в действие операцию «Молния», значит лишь погубить себя, ничего не изменив. А раз так — он ни в чем признаваться не станет.

[...]

Вот так-то, с удовлетворением подумал Государственный секретарь, все шито-крыто. Никаких следов, никаких улик, никаких доказательств.

Только бы флот сделал свое дело.

ПРИСУТСТВУЮТ

- параллели с историческими событиями
- космические битвы
- политические интриги

ОТСУТСТВУЮТ

- однозначное зло
- юмор
- сопереживание героям

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ: **7**

Борис Невский

ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ?

ГАРТ НИКС. МРАЧНЫЙ ВТОРНИК
GARTH NIX. GRIM TUESDAY

Сказочное фэнтези, приключения

Роман ● **Перевод:** *М. Семёнова* ● **Обложка:** *Дж. Блэкфорд* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Домино», 2006* ● **Серия:** *«Детский бестселлер»* ● **416 стр.** ● **5100 экз.** ● **«Ключи от Королевства», часть 2**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Льюис Кэрролл «Алиса в Стране Чудес», «Алиса в Зазеркалье»
- Виталий Губарев «Королевство кривых зеркал»
- Михаэль Энде «Бесконечная история»
- Джоан К. Ролинг «Гарри Поттер и философский камень»

Простой английский школьник Артур Пенхалигон (знаем мы этих «простых школьников», особенно английских) волей Волеизъявления («стоп, уже начинается путаница» — как сказал бы кэрролловский Додо) оказывается в эпицентре самых невероятных событий, становится Хозяином нижнего Дома, владетелем Первого и наименьшего из Семи Ключей Королевства. Само собой, в качестве бесплатного приложения к титулу и своей героической миссии мальчишка обзаводится не только друзьями, но и врагами. Теперь, победив мистера Понедельника, Артур встречается с Мрачным Вторником, который по подсказке остальных Дней объявляет настоящую экономическую войну не только семье Пенхалигона, но и всему Второстепенному Царству под названием Земля.

ЦИТАТЫ

- «Ты что, Воля, совсем не слушала, что я тебе говорил? Я хочу вправить себе ногу и вернуться домой. И чтобы меня подольше не скипидарили. Неужели это так трудно понять? Я что, мало здесь поработал?» (Артур Пенхалигон).
- Торговый пассаж! Прямо через улицу! Есть от чего закричать караул...

Эх, увлекся я сумбурным пересказом. А как иначе, друзья? Редко бывает так, что книга захватывает целиком, не отпуская ни на минуту. Восхищает не только бурная фантазия автора (например, шахта по добыче пустоты, сырья для изготовления всего на свете), но и умело рассыпанные по тексту намеки на классические сказки. Лифт, подозрительно напоминающий лифт Вилли Вонки, стенные часы, за которыми скрывается тайный проход... А герою сочувствуешь, потому что он никакой не супермен, и не страдалец, а просто славный малый, молодец, умница, и с ним было бы здорово дружить. Не менее интересны и второстепенные персонажи: из четких, незабываемых деталей внешности, словечек, привычек создаются яркие образы, которые так и просятся на экран.

С переводчиком книге тоже повезло. Марии Семёновой удалось не только сохранить литературную ценность текста, но и передать такие нюансы, как, например, речевые характеристики персонажей.

Итог: удачное продолжение удачной серии. Главное — точно известно, сколько книг еще должно выйти. В неделе-то всего семь дней.

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	9

ОЦЕНКА МФ: 8

Ярослав Хорошков

Я — МОНАДА

ЕВГЕНИЙ ГАРКУШЕВ
ВЫШЕ ВРЕМЕНИ

Психологическая фантастика

Роман ● **Обложка:** *С. Кондрашин* ● **Издательство:** *«Снежный ком», 2006* ● **Серия:** *«Закоулки сознания»* ● **448 стр.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Сергей Челяев «Новый Год плюс бесконечность»
- Макс Фрай «Лабиринт Мёнина»

Кому завидует молодой студент-философ, переживая в уличном кафе свадьбу любимой девушки и мелкого уголовного авторитета? А в чьей шкуре хотел бы оказаться этот авторитет, только что с большим трудом ограбивший банк? А кем мечтает стать банкир? Шахтер, священник, бомж, наследник криминальной империи? Все это — один и тот же человек, Никита Латышев, получивший способность становиться тем, кем пожелает. В детстве Золотая рыбка объяснила нам, как заканчиваются подобные истории... но метания героя, в отличие от старухиных, непредсказуемы. Да и выстроить его существования в ряд от худшего до лучшего не получится: очень уж достоверно, во всех внутренних противоречиях описана каждая ипостась студента.

История с «переодеваниями» позволила Гаркушеву провести перед читателем целую вереницу миров. Вот патриотическая «альтернатива», вот антиутопия, вот фэнтези, а вот... снова уличное кафе, только Латышев уже не философ, а физик, и думает совсем о другом и по-другому. Но так ли это важно, если «любую задачу можно решать по-разному»? Разобраться в смысложизненных вопросах с равным успехом могут и «физик», и «лирик».

Автор вспоминает учение Лейбница о монадах — «простых субстанциях». Душу Латышева предлагается считать монадой, а окружающую действительность — ее снами. Грезами можно управлять — это и позволяет Никите «прыгать» из одной шкуры в другую. Хотя две монады вполне могут встретиться, львиная доля окружающих героя лиц — не более чем иллюзии, живущие по законам текущего «сна». Идея во многих отношениях приятная, вот только лично мне кажется, что при таком раскладе почти каждый будет считать себя — монадой, а остальных — собственными иллюзиями. Впрочем, автор сделал достаточно, чтобы заставить нас задуматься над тем, как соотносятся «я» и «они».

ЦИТАТА

— Какого Ницше? — спросил я.
— Какого, какого... Много их, что ли? Фридриха Вильгельма!

Итог: главный недостаток книги — отделенность событий от идей. Первые вроде как должны помогать герою расти духовно, однако описаны настолько ярко и сочно, что поневоле забываешь следить за психологией. Вторые же оформляются в диалогах и далеко не всегда следуют из происходящего в романе. В целом же книга у Гаркушева получилась неформатная, умная и в меру динамичная. Но — для монад.

СЮЖЕТ	7
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ: 7

Петр Тюленев

МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ЧУВСТВА

АНДРЕЙ УЛАНОВ
АВТОМАТНАЯ БАЛЛАДА

Остросюжетная фантастика, постапокалиптическая фантастика

Роман ● Обложка: *А. Дубовик* **● Издательство:** *«Эксмо», 2006* **● Серия:** *«Абсолютное оружие»* **● 384 стр. ● 13000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- серия компьютерных игр Fallout
- Алексей Пехов, Андрей Егоров «Последний завет»
- Андрей Уланов «На всех хватит!»
- Любомир Николов «Десятый праведник»

Первое, на что обращаешь внимание, взяв роман в руки, — надпись на обложке: «Если вы не любите оружие — не читайте эту книгу». Мастерство писателя как раз и заключается в том, чтобы заинтересовать читателя в чем-то, а потому такие слова нельзя записать в плюс Уланову. Это раз. А два — читательская любовь или нелюбовь к оружию значения не имеет: фантастическое допущение о том, что некоторым автоматам дарована возможность мыслить, играет в книге незначительную роль.

Роман склеен из двух сходящихся в финале повестей, параллельного движения двух групп героев, одна из которых убегает, а другая послана вдогонку. Оба сюжета разворачиваются на фоне постъядерных красот в мире, где холодная война между СССР и США не стихла со временем, а вошла в горячую стадию.

Уланов словно писал бездумный, полный штампов боевик, изредка вспоминая о том, что в книге должно что-то происходить, вызывать какие-то чувства и эмоции у читателя, и вставляя тогда какой-нибудь драматический эпизод. Но к несчастью, все подобные моменты либо нелогичны, либо напоминают «рояли в кустах». И если со вторым можно примириться — как-никак, писатель пишет о полувоенных действиях, а шальная пуля в таких условиях летает, как ей вздумается, — то первое ярко демонстрирует натянутость драматического слоя текста. Грубо говоря, Уланов, научившись описывать приключения тела, до сих пор не овладел приключениями духа.

Итог: так и осталось непонятным, почему писатель, который способен и сюжет выстроить, и пошутить удачно, и писать по-русски умеет, и цитату скрытую вставить может, — почему он разменивается на подобные средненькие боевики? Роман вам пригодится разве что в путешествии, скажем, по джунглям Амазонки.

ЦИТАТА

Я — «АКС-74». Стреляю патронами 5.45х39, емкость магазина — 30, начальная скорость пули — 900 метров в секунду. Мой номер — 183865, я сделан в 1980 году на Ижевском заводе, моим первым хозяином был сержант воздушно-десантных войск Денис Ковальчук. Я научился любить — и ненавидеть. Но, как и любое оружие, лучше всего я умею убивать. И если когда-нибудь вам захочется взять в руки оружие — помните об этом!

СЮЖЕТ	6
МИР	5
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: **6**

Константин Бобов

РАЗДВОЕНИЕ ЛИЧНОСТИ

АНДРЕЙ БАСИРИН
УБИТЬ ЛАНСЕЛОТА

Юмористическое фэнтези

Роман ● Обложка: *В. Федоров* **● Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006* **● Серия:** *«Магия фэнтези»* **● 406 стр. ● 8000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Евгений Шварц «Дракон»
- Далия Трускиновская «Люс-А-Гард»
- Елена Хаецкая «Меч и Радуга»

Роман вызывает странные чувства и неоднозначную реакцию. Временами кажется, что книгу вообще создавали два разных человека. Учитывая, что автор пишет фантастику под именами Влад Силин и Андрей Басирин, можно предположить, что обе ипостаси то и дело вступали в борьбу между собой. С неясным исходом.

Первые несколько глав — чрезмерное подражание Терри Пратчетту. Пышные метафоры и остроумные, по мнению автора, сравнения громоздятся друг на друга эверестами и монбланами, из-за чего сюжетный замысел исчезает, будто погребенный снежной лавиной.

Когда же Басирин забывает о стремлении быть Пратчеттом, книгу неожиданно становится интересно читать. Сюжет основан на пьесе Евгения Шварца «Дракон». Многочисленные отсылки к ней вместе с расхожими образами и словечками из популярных фильмов, книг и всей нашей жизни превращают «Убить Ланселота» в этакий фэнтезийный постмодернизм.

Вкратце о сюжете. Хоакин Истессо — новое воплощение великого рыцаря Ланселота, сотрясателя основ и уничтожителя чудовищ. Именно благодаря монстрам Дюжина властителей мира Террокс держит в руках своих поданных. Но Эра Чудовищ подошла к завершению, хотя лишь новый Ланселот способен подвести под ней черту. Страшась такого исхода, Дюжина налагает на Хоакина заклятие — он фактически обретает бессмертие, теряя память. Однако остановить Предназначение нельзя, его можно лишь отсрочить...

Неглупые мысли, забавные и оригинальные образы, несколько нетривиальных сюжетных ходов — вот сильные стороны книги. Но стилистическая мозаика заметно портит дело. К тому же, похоже, Басирин толком так и не решил, *что* именно он пишет — легкую развлекаловку или остроумную сказку с подтекстом. А может, у автора и вправду случилось раздвоение творческой личности? Откровенно разочаровывает и банальная концовка книги.

Итог: занятная, но недоработанная книга. И довольно типичная для современных отечественных фантастов. Способности имеются, вот с терпением и тщательностью — проблема. А ведь литература — это не ловля блох, быстрота здесь только во вред...

ЦИТАТА

«Возвращаюсь я с галер,
К Антуанетте, например.
Ну а у ней — ец-ец! — какой-то граф.
Нет, скажи, что за свекла, —
Ведь ты любить меня клялась?
Изменщицкий коварен
женский нрав».
(Образец террокского шансона).

СЮЖЕТ	7
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: **7**

Борис Невский

ЖАЛКО ДОЧИТЫВАТЬ

ДМИТРИЙ БЫКОВ
ЖД. ПОЭМА

Литературная фантастика, магический реализм

Роман ● Издательство: *«Вагриус», 2006* **● 688 стр. ● 10000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Дмитрий Быков «Орфография», «Эвакуатор»
- Ольга Славникова «2017"
- Василий Аксенов «Остров Крым»

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

Честно говоря, не знаю, как можно оценивать книги Дмитрия Быкова в рамках той же системы координат, что и обычную фантастику — все эти истории про великих магов и безмерно крутых космодесантников, бьющихся не на жизнь, а на смерть с маленькими зелеными человечками. Перед нами принципиально иная ступень литературного мастерства, иной уровень осмысления бытия. Только к единицам из авторов «жанровой» литературы можно подойти с той же меркой...

Персонажи «Эвакуатора», предыдущего романа Дмитрия Быкова, жили в предчувствии полного и окончательного краха, в предощущении Конца Света, неуклонно надвигающегося на одну шестую часть суши. Герои новой его книги — солдаты этого вялотекущего Армагеддона, тотальной бойни, затянувшейся на долгие годы. Два непримиримых врага — завоеватели-хазары (сторонники «гражданских свобод», везде, где им удается закрепиться, тут же устанавливающие жесткую иерархическую вертикаль) и завоеватели-варяги (исповедующие суровый воинский аскетизм, однако сами отнюдь не укрепляющие дух постом и молитвой) — в который раз не на шутку схлестнулись за господство над Россией.

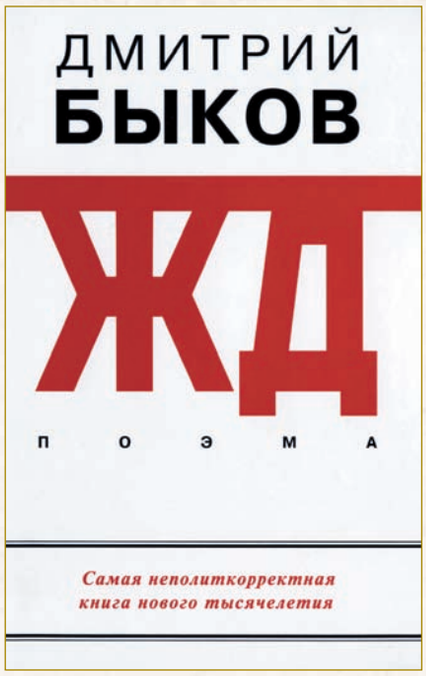
Быков — фантаст

Из авторов, бесспорно входящих в «литературный истеблишмент» современной России, Дмитрий Быков едва ли не единственный признает наличие генетической связи между его произведениями и советской НФ. Более того: среди своих учителей разносторонний и энергичный автор «ЖД», по собственным словам, видит таких классиков фантастики, как братья Стругацкие и Александр Житинский. Добавим: в свое время Быков совместно с Андреем Лазарчуком и Михаилом Успенским принимал участие в работе над романом «Посмотри в глаза чудовищ». Именно его перу принадлежат «Стихи из Черной Тетради», которые входят в приложение к этой книге. Так что появление историка-альтернативщика Волохова среди главных героев нового романа Быкова едва ли можно назвать случайностью...

Собственно, всю историю нашей страны чуть ли не с седьмого века от Рождества Христова автор представляет именно как попеременное преобладание двух этих полярных сил. Но на сей раз, похоже, действительно наступила последняя битва. Страна погрязла в гражданской войне, армии хаотически перемещаются по Среднерусской возвышенности, дезертиры прячутся в лесах, безумные партизаны пускают под откос поезда... В этой атмосфере нарастающего хаоса меж двух сакральных точек, двух стратегически важных деревень бродит компания неприкаянных персонажей, намеревающихся то ли отсрочить, то ли ускорить конец тягостного топтания по кругу и положить начало чему-то принципиально новому. Те самые Живые Души, в честь которых, по версии автора, и названа прозаическая поэма «ЖД»...

Удивительное дело: в романе с провокационным подзаголовком «Самая неполиткорректная книга нового тысячелетия», посвященном одной из болезненнейших проблем отечественной истории, Дмитрий Быков по сути дела умудрился никого не оскорбить. Ну разве что самых упертых фанатиков из обоих станов — «варяжского» и «хазарского». Дело в том, что на страницах «ЖД» нет ни единого резонера, ни одного персонажа, излагающего читателям авторское кредо, — только маски разной степени убедительности.

Многие герои Быкова гротескны до карикатурности. Рассуждения «варяжских» идеологов, скажем, отдают самым натуральным людоедством: «Генеральной целью русского офицерства и всего русского воинства является истребление русского солдатства и оставление достойнейших». Причем «достойнейшие» почему-то оказываются, как на подбор, извращенцами, садистами и палачами — или, в лучшем случае, редкостными тупицами. Да и можно ли ожидать чего-то хорошего от персонажей по фамилии Пауков, Здрок или Плоскомордов?.. «Хазарские» идеологи используют гораздо более тонкую и оттого более убедительную риторику. Но и эти в своих теоретических построениях легко доходят до абсурда, делая, например, на основе детской присказки «Среди трех богатырей Илья Муромец — еврей» далеко идущие выводы в области истории взаимоотношений хазарства и варяжества. Даже историк-альтернативщик Волохов, умница и эрудит из местного населения, представитель «третьей силы», владеющий птичьим языком тартуской филологической школы, в период увлечения «панхазарской теорией» то и дело передергивает и подтасовывает общеизвестные факты.



КАРУСЕЛЬ

Но странное дело — вместо законного отвращения к родине он почувствовал к ней необъяснимую жалость. Казалось бы, самым правильным выходом из ситуации было немедленно взять сторону ЖД, помочь им вернуть эту землю, найти в ней флогистон и устремиться вместе с ними по новому пути. Волохов, однако, чувствовал себя русским и ничего не мог с этим поделать. Что-то мешало ему покинуть эту скрипящую, разваливающуюся карусель и пересесть на поезд, несущийся в светлую даль эмансипации личности. Подозрительно мелка ему казалась идея личной свободы; подозрительно мало личной свободы видел он в Каганате, где либерализм проповедовался на экспорт, но далеко не соблюдался.

Итог: у прозы Быкова есть одно необъяснимое свойство: плакать вместе с его героями гораздо легче, чем смеяться. В их певучей тоске, в их неизбывной ностальгии есть что-то чрезвычайно знакомое и близкое, почти родное. Отсюда неодолимой силы искушение покопаться в себе и примерить трагические маски героев, разобраться, кто же ты по классификации Дмитрия Быкова: «хазар», «варяг» или представитель забитого бессловесного «местного населения»? Критерии автором предложены на удивление четкие — хоть сейчас перекличку в интернете устраивай...

Присутствуют
- хазары
- варяги
- местное население

Отсутствуют
- китайцы
- американцы
- марсиане
- пришельцы из параллельных миров и иных времен

СЮЖЕТ	9
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	10
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

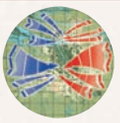
ОЦЕНКА МФ: 9

Василий Владимирский

СЕМЕНА ПРЕДАТЕЛЬСТВА

ДЭН АБНЕТТ. ВОЗВЫШЕНИЕ ХОРУСА
DAN ABNETT. HORUS RISING

Военная фантастика, космическое фэнтези



Роман ● **Перевод:** *И. Савельева* ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2006* ● **Серия:** *Warhammer 40000* ● **448 стр.** ● **12000 экз.** ● **«Ересь Хоруса», часть 1** ● **Источник:** *Настольная военно-тактическая игра Warhammer 40000*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Крис Банч, Аллан Коул, цикл «Стэн»
- Мэтью Стовер «Месть ситхов»

Стараниями «Азбуки» книжные полки любителей Warhammer 40000 ежемесячно пополняются одним-двумя новыми томиками из одноименной книжной серии. Но до сих пор мы имели дело с романами, пусть и хорошими, но рассказывающими о, в общем-то, второстепенных событиях: приключениях подразделений космических десантников или даже отдельных героев. Сколь бы хороши ни были конкретные сюжеты, их влияние на мир в целом, очевидно, мизерное.

А хотелось чего-то эпического, масштабного, достойного этой поистине безграничной фантастической вселенной. И наконец появилось «Возвышение Хоруса» — книга о самом истоке космического мира «Молота войны», в которой уже нет места незначительным разборкам.

Перенесемся на десять тысяч лет в прошлое — или почти на тридцать тысячелетий в будущее, если считать от нашего времени. Император, жизнь которого тогда еще не поддерживалась хитроумными механизмами, только что снова объединил рассеянное по тысячам планет человечество, легионы космических десантников под водительством сверхлюдей примархов несут волю повелителя в самые отдаленные уголки космоса, а демоны и боги считаются суеверной выдумкой. Но идиллии не суждено продолжаться долго. Хорусу, самому выдающемуся и приближенному к владыке примарху, суждено отчасти повторить судьбу Люцифера и пойти войной против своего — пока еще любимого всем сердцем — создателя.

Поскольку книга рассчитана в первую очередь на людей, знакомых с миром фантастического «Молота войны», Дэн Абнетт явно исходил из того, что о будущем Хоруса читатели уже осведомлены. Перед ним встала нелегкая задача: непросто заставить сопереживать заведомому предателю и злодею. Тут писатель слегка схитрил, не став превращать примарха в центральное действующее лицо истории.

ЦИТАТЫ

- «Истина сама по себе выше морали. Мне жаль, что мы верим в одни и те же понятия, но расцениваем их по-разному. Эти различия и привели к кровопролитию» (Гарвель Локен).
- «Император, возлюбленный всеми, направил нас воплотить его волю и сделать освоение космоса безопасным для человечества. Его приказы ясны и определены. Мы не можем проходить мимо чужаков и псайкеров, подвластных тьме варпа, мы должны объединить в одно целое разрозненные ветви человечества. Такова наша цель. Все остальное — кощунственное нарушение его повелений» (Эзекиль Абаддон).

Не только книга

Примерно тем же событиям, которые описывает в своем романе Дэн Абнетт, посвящена и коллекционная карточная игра **Warhammer 40000: Horus Heresy**. В ней игрокам предлагалось либо встать на сторону падшего примарха, либо выступить на стороне Императора в борьбе с предателем. Примечательно, что эта игра стала одной из первых и немногих западных ККИ, локализованных в нашей стране.

Главными героями стали доселе неизвестные нам персонажи: капитан Лунных волков, личного Легиона космического десанта Хоруса, а также этакие журналисты далекого будущего, члены недавно созданного ордена летописцев. Это позволяет автору освещать события одновременно с нескольких точек зрения. Мы видим воинское братство космических десантников, свято верящих в свое предназначение и готовых нести возложенную на них миссию до самого конца и любой ценой. С другой стороны, мы можем взглянуть на Крестовый поход и глазами людей, изначально далеких от войны, но оказавшихся в самом ее эпицентре.

Как следствие, Хорус рисуется то смелым воином и дальновидным политиком, то сомневающимся в себе лидером, полным внутренних противоречий. Хотя нельзя не признать, что он все-таки скорее объявляется харизматичным лидером, чем является таковым на самом деле. Все-таки Абнетту не удалось сделать его таким запоминающимся и неординарным, как Виктория Харрингтон, Ян Махони или другие известные полководцы из космической фантастики.

В то же время и сюжет «Возвышения Хоруса», и стиль повествования делают книгу ближе к традиционной «военке», нежели прочие романы серии: тут есть место не только битвам, но и внутренним переживаниям персонажей, разногласиям между соратниками, дипломатии, интригам и даже размышлениям о месте человека во вселенной. Да и такие привычные элементы мира, унаследованные из фэнтези, как космические орки, псайкеры и демоны, по сути дела, выведены за рамки повествования. К счастью, сделано это весьма умело, и вселенная Сорокового тысячелетия не теряет индивидуальности.

Стоит отметить также, что оформление нового романа Абнетта заметно отличается от того, как издавались предыдущие части цикла. Оно призвано подчеркнуть особый статус и значимость книги.

К концу романа Хорус и его подчиненные, в первую очередь, самый человечный из них — капитан Локен — кажутся уже не просто будущими предателями, а трагическими героями. Пусть их будущее предрешено и раскола в рядах Легионов не избежать, судьбы героев «Возвышения Хоруса» становятся небезразличны читателю, и продолжения книги ждешь с неподдельным интересом. А оно, несмотря на недавнее появление на прилавках западных магазинов, должно уже очень скоро выйти и в нашей стране. Правда, вторая часть повествования Ереси Хоруса вышла из-под пера другого автора, и потому к ожиданию примешивается опасение: удалось ли ему выдержать уровень, заданный Абнеттом?..

Итог: тем не менее, первая книга станет великолепным подарком для всех любителей данного межавторского сериала. Это отличная боевая фантастика, с которой следует ознакомиться каждому, кто неравнодушен к рассказам об эпических сражениях в отдаленном будущем.

ПРИСУТСТВУЮТ

- воинское братство
- предательство
- журналисты сорок тысяч лет спустя
- битвы и поединки
- Примархи

ОТСУТСТВУЮТ

- известные нечеловеческие расы
- космические баталии
- Император
- гражданская война

СЮЖЕТ	8
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ: **8**

Дмитрий Злотницкий

СУМАСШЕДШИЙ МИР БУДУЩЕГО

МИХАИЛ ПОПОВ
ПЛЕРОМА

Социальная фантастика, постапокалипсис

Роман ● Издательство: *«Корпорация «Сомбра», 2006* **● 384 стр. ● 10000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

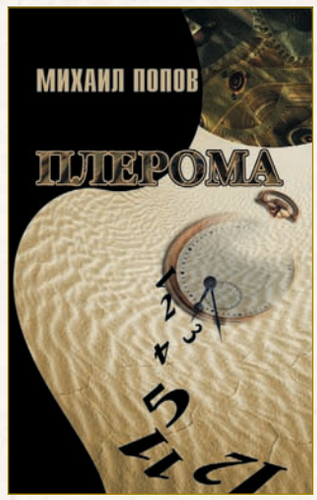
● Аркадий и Борис Стругацкие «Град обреченный», «Отягощенные злом»

Если бы Босх решил писать прозу, а не картины, вполне возможно, получилось бы что-то похожее на «Плерому». Здесь нет сюжета как такового. Перед нами триптих, в начале которого идет история о том, что было, в конце — о том, что будет, между ними — перелом. У каждой части есть начало, середина, что-то после середины, но нет конца. Почему? Да его и не может быть! Кончится этот мир или встанет с ног на голову — человечество, попаниковав для проформы, приспособится к новому. И к миру Плеромы, где вечный полдень, где вечное лето, где воскрешают из мертвых, а совершенно новый вид энергии берется из ниоткуда. И к тому миру тьмы, который идет на смену.

Начальная треть романа, повествующая о нашей реальности, немного затянута. Художник ставит подрамник, натягивает холст. Подготовительные работы могут быть скучны и непонятны. К чему все это? Имейте терпение.

Перелом происходит молниеносно. Автор берется за кисти и начинает творить. Иногда он задерживается на каком-то фрагменте, иногда мазки становятся хаотичными, размашистыми. Он работает не только на результат, но и на публику. Кидает зацепки, дает резкие повороты, вешает в воздухе вопросы. Как только внимание начинает рассеиваться, автор снова перехватывает его — настолько виртуозно, что хочется усмехнуться по-пушкински: «Ай да Попов, ай да сукин сын!».

За эту виртуозность можно простить и косолапый местами слог, и затянутое начало, и осколочный сюжет. Главное — не останавливаться, главное — дотянуть до финала, и только тогда ты поймешь, зачем брался за «Плерому». Поймешь — и над многим задумаешься.



Итог: выражаясь словами одного из героев, «я очень рад, что мне довелось при жизни столкнуться с таким романом, а после смерти найти подтверждение, что я был прав».

Автор книги — тезка и однофамилец редактора "Мира фантастики".

ЦИТАТЫ

● Люба молчала, глядя в потолок.
— Я, например, могу в точности в деталях знать, как вы умерли, а...
— Расскажите.
Вадим мучительно помотал головой.
— Я же сказал, «например». Я... я не шофер автобуса, под который вы попали, а то мог бы и рассказать.

● Я знал, с самого начала знал, что хорошо это не кончится. Я имею в виду все это молоко в небесах. Не могло оно оказаться навсегда. Это как-то, извините за выражение, не научно. Что мы знаем о мире самое основное? После белого дня всегда идет черная ночь. Так что готовь сани днем.

СЮЖЕТ	8
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 8

Алексей Гравицкий

ПРИВЕТ, НЕМЫТАЯ РОССИЯ!

АЛЕКСАНДР БУШКОВ
А. С. СЕКРЕТНАЯ МИССИЯ

Криптоистория, альтернативная история, фантастический боевик

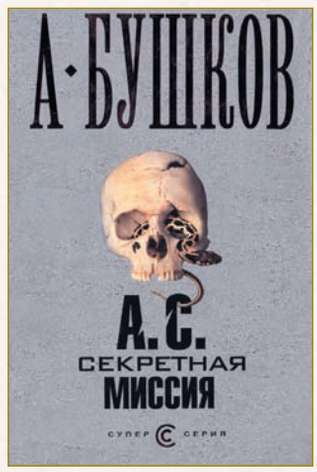
Роман ● Издательство: *«Олма Медиа Групп», 2006*
● Серия: *«Супер-серия»* **● 608 стр. ● 50000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

● Михаил Успенский, Андрей Лазарчук «Посмотри в глаза чудовищ»
● Брэйн Даун «Код Онегина»
● Александр Бушков «Д'Артаньян, гвардеец кардинала»

О том, что Александр Сергеевич Пушкин на самом деле был потомком африканских колдунов и провидцем необыкновенной силы, мы уже знаем из криптоисторического романа Брэйна Дауна «Код Онегина». Многие читали и про другого великого поэта, члена тайной организации «Пятый Рим», отважно сражающегося с враждебными России оккультными силами. На страницах романа «А. С. Секретная миссия», созданного в рамках «проекта Александр Бушков», солнце русской поэзии также выступает в роли «борца с нечистой силой». Тайный сотрудник Особой экспедиции Третьего отделения собственной Его Величества канцелярии А. С. Пушкин разъезжает по Европе, преследуя парочку магов, умеющих управлять неодушевленными предметами, а также представителей древней дочеловеческой расы, использующих тайное знание против людей. А вы думали, кто у нас разжигает войны и подстраивает революции?..

На самом деле это даже не криптоистория, а настоящая «альтернативка»: слишком уж разительно отличается биография Пушкина, о котором пишет Бушков, от той, что знакома нам со школьных времен. Книга написана бойко, но чрезвычайно небрежно: «как и предполагалось, это оказалась» (паразитная рифма), «не поворачивая головы, бросил взгляд через плечо» (не пытайтесь повторить, заработаете косоглазие), «все четыре края диска» (двойка автору по геометрии!), позорным лямам несть числа.



Итог: по сути, «А. С. Секретная миссия» — довольно неуклюжая попытка повторить успех романа «Посмотри в глаза чудовищ». Но уж больно топорно сделан текст, чтобы всерьез конкурировать с сочинением Андрея Лазарчука и Михаила Успенского.

Три сердца и один майор

Именно Александру Бушкову с его циклом про неистребимого майора Сварога, попавшего в некий магический мир, мы во многом обязаны популярности у отечественных фантастов младшего поколения сюжета «наш соотечественник в фэнтезийной вселенной». Между тем, красноярский автор всего лишь умело использовал ход, позаимствованный из романа Пола Андерсона «Три сердца и три льва» (один из переводов этого классического текста принадлежит перу Бушкова), талантливо переложив его «на язык родных осин».

СЮЖЕТ	3
МИР	4
ПЕРСОНАЖИ	3
СТИЛЬ	3
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ: 4

Василий Владимирский

ПОЗИТИВНАЯ ЛИТЕРАТУРА

ЛЕОНИД КАГАНОВ
ДАЙ БОГ КАЖДОМУ

Психологическая фантастика, юмор

Сборник ● **Издательства:** *«АСТ», «Хранитель», 2006* ● **352 стр.** ● **5000 экз.**

Журнал «Мир фантастики» — Выбор редакции

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- сборники Сергея Лукьяненко «Гаджет», «Л — значит люди»
- некоторые романы Терри Пратчетта

Леонид Каганов — автор востребованный, а потому немудрено, что большая часть произведений сборника уже выходила в различных антологиях и регулярных печатных изданиях. Особенность же прозы писателя такова, что даже тем, кто уже знаком с отдельными его вещами, будет любопытно вспомнить их и с удовольствием перечитать.

Это интересно

Некоторые рассказы Каганова объединены своего рода «авторскими вселенными». Так, главный герой «Уха» учился в одном институте с героями «Коммутации», «Харизмы» и ряда иных произведений.

Произведения Каганова можно условно поделить на два типа: «идейные» тексты (в большинстве своем это зарисовки или короткие рассказы) и «повести о жизни». Цель первых — передать определенную мысль писателя, причем не всегда серьезную или поучительную. Так, скажем, рассказ «Пирамида» — переработка сказки «По щучьему велению» на современный лад, естественно, с по-кагановски оригинальным подходом. «На место» и «Народная медицина» — зарисовки на тему нанотехнологий. «Там, где нет ветра» — идеологическое продолжение известного рассказа писателя «Эпос хищника»: вновь в центре сюжета проблема непонимания законов чужого общества разными цивилизациями. Вещь трагичная, затрагивающая чувствительные струны читательской души.

Произведения второго типа представляют собой некие истории, ударение в которых не ставится на конкретную мысль, а распределяется между сюжетом, фантастическими допущениями и персонажами. При этом писатель вкладывает в «повести о жизни» множество мелких бытовых деталей, знакомых всем и каждому по личному опыту, что делает произведения близкими и «своими». Первое произведение такого рода — «Ухо». Герой, приехав на дачу к бывшим сокурсникам, со всеми перессорился и в погоне за последней электричкой случайно наткнулся на инопланетян, из-за чего лишился зрения. Те, желая искупить свою вину, имплантируют ему орган зрения своего типа. Множество идейных пластов, оригинальный юмор, бытовые зарисовки, блестящий стиль — все это присутствует в «Ухе». И все эти достоинства есть в произведении «Майор

Богдамир спасает солнце» — опять же, «повести о жизни», но на сей раз в антураже футуристического детектива.

Итог: оригинальность во всем: сюжете, стиле, персонажах, фантастических допущениях, взглядах на устройство мира, шутках и пародиях на современность, неважно, современность настоящего или будущего; и при этом блестящее исполнение всех вышеперечисленных пунктов, — вот что такое проза Леонида Каганова.

ОЦЕНКА **9**

Константин Бобов

ЭЛЬФИЙСКИЕ РАЗБОРКИ

ПОЛ ТОМПСОН И ТОНЬЯ КУК. КОРОЛЕВСКАЯ КРОВЬ
PAUL THOMPSON AND TONYA COOK. THE QUALINESTI

Героическое фэнтези

Роман ● **Перевод:** *О. Ратникова* ● **Обложка:** *Г. Бром* ● **Издательство:** *ИЦ «Максима», 2006* ● **Серия:** *«Сага о Копье»* ● **416 стр.** ● **5000 экз.** ● **«Эльфийские нации», часть 3** ● **Источник:** *Настольная ролевая игра Dungeons & Dragons*

В очередной раз повторять, что многочисленные продолжения и ответвления «Демисезонных драконов» и в подметки не годятся оригинальным книгам Уэйс и Хикмэна, наверное, излишне. Впрочем, есть и то, что роднит эти многочисленные «побочные» романы «Саги о Копье» с произведениями демиургов.

Кажется, мы только познакомились с молодыми искателями приключений Танисом и компанией, а уже через пару томиков они — умудренные опытом и многочисленными битвами — уходят на покой. Так же поступили и авторы «Эльфийских наций»: еще недавно Кит-Канан был юным изгоем — и вот он уже правитель эльфов с кучей обязанностей и семейными проблемами.

С одной стороны, поверхностные описания персонажей и слишком уж простой сюжет не пошли на пользу роману. С другой — будь первые глубже, а второй сложнее, мы получили бы не скромную трилогию, а целый сериал о, в общем-то, второстепенных героях и событиях.

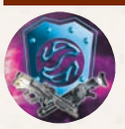
Итог: качественное завершение трилогии, в котором есть все, что надо: действие, приключения и некоторая эмоциональная глубина. Не хватает только самобытности.

ОЦЕНКА **6**

Дмитрий Злотницкий

МЕЧТЫ ПАТРИОТА

МАКСИМ ЖУКОВ
ОБОРОНА ТУПИКА



Фантастика «ближнего прицела»

Роман ● **Обложка:** *А. Дубовик* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Абсолютное оружие»* ● **480 стр.** ● **8000 экз.**

В основе романа — история о том, как несколько умных, решительных и упорных людей благодаря удачному стечению обстоятельств превращают Россию в ведущую мировую державу. Достойнейшая попытка раскрыть детали этого процесса, к сожалению, показала, что удачных обстоятельств должно быть крайне много и подобный переворот сравним по реальности с чудом. Ни одно из указанных писателем российских достижений почти не имеет возможности претвориться в действительность в ближайшие годы. Впрочем, почему бы и не помечтать, что наша сборная по футболу успешно выступит на одном из ближайших мундиалей?

Не останавливаясь на достигнутом, Жуков придумал новых проблем будущей великолепной России, мигом подняв произведение на более высокий уровень. И все бы ничего, если бы не рваный стиль повествования, капитально портящий впечатление от романа: трудно уследить за сюжетом, персонажи расплываются, да и целостности нет.

Итог: дебют Жукова иначе как неплохим назвать не получается, а, значит, к автору стоит приглядеться. Да и по тексту видно, что он умнее многих патриотов-предсказателей вроде Никитина.

ОЦЕНКА **7**

Константин Бобов

МЕЖДУ ЛЬДОМ И ПЛАМЕНЕМ

ДЖОРДЖ МАРТИН. ИГРА ПРЕСТОЛОВ
GEORGE MARTIN. A GAME OF THRONES

Эпическое фэнтези

Роман ● Перевод: *Ю. Соколов* **● Издательство:** *«АСТ», 2004* **● Серия:** *«Библиотека фантастики»* **● 784 стр. ● 3000 экз. ● «Песнь льда и пламени», часть 1**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Гай Гэвриел Кей «Тигана», «Львы аль-Рассана», «Песнь для Арбонны»
- Роберт Джордан, цикл «Колесо времени»

ЖУРНАЛ МИР ФАНТАСТИКИ ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Все в этом мире меняется, в том числе — традиции и законы жанра. Долгие годы в представлении читателей и издателей понятие «фэнтези» ассоциировалось с миром, в котором наряду с людьми живут эльфы-гномы-тролли, где Добро сражается со Злом, где еще живо волшебство и легенды творятся вот прямо здесь, на страницах очередной эпопеи.

Отдельные «попытки к бегству» только подтверждали общее правило, а точнее — Канон. И лишь с появлением первого тома «Песни льда и пламени» ситуация переменилась. Хотя были и до «Игры престолов» самобытные, необычные эпики, но именно Мартин сделал то, что не удавалось остальным, — по сути, основал новую *традицию*.

В мире Семи Королевств магии почти нет, а ее редкие проявления лишь подчеркивают, что эпоха легенд и героев осталась в далеком прошлом. А здесь — обычная жизнь, этакое условное европейское средневековье, с рыцарством, со множеством графьев и лордишек, каждый из которых мечтает возвыситься; с диковинными землями на пределах обитаемых земель, где живут невиданные твари и творятся непостижимые дела.

Обычный мир, таких в фэнтези много. И все-таки именно эта книга привлекла внимание и любовь читателей из самых разных стран, именно ее продолжения годами (!) ждали, терпеливо перечитывая предыдущие тома.

В чем же дело? Пожалуй, причина такой популярности — в подходе автора к повествованию и к изображенному им миру. «Песнь», если угодно, исторический роман о вымышленном универсуме. Мы наблюдаем за событиями сразу с нескольких точек зрения, причем если в первом томе всех персонажей-»проводников» можно условно причислить к одному лагерю (за вычетом, пожалуй, Тириона Ланнистера), то в дальнейших картинка становится сложнее, многограннее. И это не простой прием, когда зло объявляется добреньким, а добро — зловредным; в романе эти категории не идеализированы, мир Вестероса — не черно-белая шахматная доска с непременным Мордором на востоке и Эдемом-Валинором на заокраинном западе. Зло таится в самих людях, и лишь им самим выбирать, по какому пути отправиться; более того, нет ничего окончательного, каждому выпадает случай если не исправить свои поступки, то хотя бы исправиться.

Потусторонние силы (или силы небесные, непостижимые и оттого пугающие) в «Песни» тоже есть, однако до поры до времени они — за скобками. Главное действие разворачивается в мире людей: король, некогда свергнувший династию Таргариенов, повелителей драконов, призывает в столицу старого друга, лорда Старка. Вот только прежние времена ушли навсегда, молодость не вернуть, как не вернуть былую искренность и дружбу; и хотя лорд Старк, честный и упрямый, пытается помочь королю, все бессмысленно... А между тем далеко за морем последняя из династии Таргариенов, четырнадцатилетняя Дейенерис Бурерожденная, начинает долгий путь домой...

Как ни странно, при общей «взрослости» сюжета многие из персонажей-»проводников» у Мартина — дети. Война и невзгоды заставляют их раньше времени повзрослеть, но все-таки они сохраняют особый взгляд на мир и тем самым помогают читателю разобраться в нем. А разбираться есть в чем. Тысячелетняя история — и современность, множество живых персонажей — и хитросплетение интриг, где поди разберись, кто жертва, а кто паук. Семь Королевств объяты пламенем междоусобной войны, брат идет войной на брата, на далеком севере появляются ожившие мертвецы, три последних дракона проклевываются из пролежавших века яиц... Повествовательная машина набирает обороты, сюжет развивается все стремительней. В этом еще одно безусловное преимущество Мартина: он использует те или иные стереотипы только затем, чтобы через главу-другую отбросить их, переиначить! Герои, казавшиеся главными, — гибнут! Второстепенные персонажи-пешки вдруг оказываются теми еще серыми кардиналами! И все это — совершенно логично, обоснованно, все предпосылки тому или иному событию заложены давно, просто мы их не замечали, увлекшись сюжетом...

Итог: книги Мартина предназначены для многократного прочтения — и поверьте, вас ожидает много сюрпризов, когда вы вдруг начнете подмечать связи между вскользь брошенными упоминаниями, вроде бы разнесенными по времени событиями, людьми, судьбами...

КЛАССИКА 1996 год

ЦИТАТА

...Поглядев на противоположную сторону долины, она увидела всадников Большого Джона, появившихся между деревьями. Ряды их показались ей бесконечными, и когда они оставили лес, на короткую долю мгновения лунный свет вспыхнул на остриях их пик, словно тысяча духов спускалась вниз, окутанная серебряным пламенем.

Но Кейтилин моргнула, и они вновь превратились в людей, мчавшихся, чтобы убить или умереть.

После она не смогла бы утверждать, что видела эту битву. Но слышно было прекрасно, а по долине ходили звуки: треск ломающихся копий, звон мечей, крики «За Ланнистеров» и «За Винтерфелл», «Талли! За Риверран и Талли». Поняв, что смотреть здесь не на что, Кейтилин закрыла глаза и отдалась слуху. Битва окружала ее. Она слышала топот копыт, железные сапоги расплескивали мелкую воду, глухо — словно под топором дровосека — стонали дубовые щиты, сталь скрежетала о сталь, свистели стрелы, грохотали барабаны, в ужасе тысячью глоток ржали кони. Мужчины ругались и просили пощады, получали ее — или нет, жили или умирали.

Присутствуют

- красочные батальные сцены
- предельный реализм
- афористичность

Отсутствуют

- эльфогномы и оркоблины
- Суперважный Артефакт Для Спасения Мира По Вторникам
- идеализация персонажей

СЮЖЕТ	9
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	8

ОЦЕНКА МФ **9**

Владимир Пузий

Это интересно

- Сперва-то «Песнь льда и пламени» должна была включать всего три тома. Однако вскоре Мартин понял, что придется писать как минимум шесть... а после завершения «Пира стервятников» решил, что меньше, чем семью, не отделается.
- Кроме «Песни», событиям в Вестеросе посвящен также цикл повестей о Дунке и Эгге, выходивших у нас в сборниках «Легенды» и «Легенды-2». Время действия этих произведений — правление в Семи Королевствах династии завоевателей Таргариенов. В планах Мартина развить цикл, дописав к нему еще три-четыре повести.

НОВИНКИ ИЗДАТЕЛЬСТВ

Публикуем информацию о выходящих на русском языке фантастических книгах. Издательские аннотации вы можете найти на диске нашего журнала.

Развернутые рецензии на лучшие книги из перечисленных здесь обязательно будут опубликованы в последующих номерах «Мира фантастики».

ЗАРУБЕЖНАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
	Вампиры	«Азбука-классика», 2007	«Лучшее...»	Готика, мистика, ужасы	Межавторский сборник «вампирской» прозы
	Витпанк	«АСТ», 2007	«Альтернатива. Фантастика»	Фантастика	Межавторский сборник
Дэн Абнетт	**Инквизитор. Ордо Еретикус**	«Азбука-классика», 2007	Warhammer 40000	Боевая фантастика, новеллизация настольной игры	Продолжение книг «Инквизитор. Ордо Ксенос» и «Инквизитор. Ордо Маллеус»
Роберт Асприн, Джоди Линн Най	**Торговая МИФтерия**	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Юмористическое фэнтези	«МИФические приключения», часть 2
Джим Батчер	**Обряд на крови**	«АСТ», 2007	«Холод страха»	Мистический детектив	Цикл о Гарри Дрездене, часть 6
Курт Бенджамин	**Принц теней. Принц снов**	«АСТ», 2007	«Золотая серия фэнтези»	Приключенческое фэнтези	«Семь братьев», части 1 и 2
Вернор Виндж	**Ложная тревога**	«АСТ», 2007	«Золотая библиотека фантастики»	Фантастика	Авторский сборник
Кристофер Голден	**Вот мы и встретились**	«АСТ», 2007	«Холод страха»	Мистика, ужасы	
Терри Гудкайнд	**Девятое правило волшебника, или Огненная цепь**	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Героическое фэнтези, эпическое фэнтези	«Меч Истины», часть 9
Тимоти Зан	**Ночной поезд на Ригель**	«Эксмо», 2007	«Все звезды»	Остросюжетная детективная фантастика	
Стивен Кинг, Питер Страуб	**Черный дом**	«АСТ», 2007		Мистика, ужасы	Продолжение книги «Талисман»
Фиона Макинтош	**Месть**	«АСТ», 2007	«Век дракона»	Героическое фэнтези	Trinity, часть 2
Стен Папелл	**Посланец Старейшин**	«Крылов», 2007	«Фантастическая авантюра»	Остросюжетная фантастика	
Ник Саган	**Рожденные в раю**	«Эксмо», 2007	«Фантастический бестселлер»	Постапокалипсис, НФ	

РУССКАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
Павел Амнуэль	Кто там, за дверью?	«Форум», 2007	«Другая сторона»	Мистика, фэнтези	Авторский сборник
Алла Гореликова	Корунд и саламандра	«Крылов», 2007	«МК-fantasy»	Остросюжетное фэнтези	«Корона», часть 1
Ольга Григорьева	Набег	«Крылов», 2007	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика	
Ольга Григорьева	Тень волка	«Крылов», 2007	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика, славянское фэнтези	«Старая Ладога», часть 1
Анна Гурова	Лунный воин	«АСТ», 2007	«Создатели миров»	Ориентальное фэнтези	
Дарья Гущина	Слово павшего	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническое фэнтези, путешествия между мирами	
Елизавета Дворецкая	Спящее золото	«Крылов», 2007	«Мужской клуб»	Скандинавское фэнтези	«Корабль во фьорде», часть 2
Яна Завацкая	Эмигрант с Анзоры	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная космическая фантастика	
Александр Зорич	Семя Ветра	«АСТ», 2007	«Заклятые миры»	Героическое фэнтези, эпическое фэнтези	«Пути Звезднорожденных», часть 2
Сергей Крускоп	Ночь дракона	«Эксмо», 2007	«Боевая магия»	Остросюжетное фэнтези	Продолжение книги «Дыхание дракона»
Дмитрий Лазарев	Нашествие	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Героическое технофэнтези	«Пандемониум», часть 2
Валентин Леженда	Не убоюсь я зверя	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Сергей Лукьяненко, Юлий Буркин	Царь, царевич, король, королевич	«АСТ», 2007		Детская фантастика	«Остров Русь», часть 3
Игорь Мерцалов	Я, Чудо-юдо	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Приключенческое фэнтези	
Станислава Мураценко	Ведьмы не сдаются!	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническое фэнтези	
Гай Юлий Орловский	Ричард Длинные Руки — пфальцграф	«Эксмо», 2007	«Баллады о Ричарде Длинные Руки»	Приключенческое фэнтези	«Ричард Длинные Руки», часть 13
Сергей Осипов	Демоны вне расписания	«Эксмо», 2007	«Русская фантастика»	Фантастика	
Надежда Первухина	Иероглиф «Измена»	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Ориентальное фэнтези	Продолжение книги «Иероглиф «Любовь»
Алексей Пехов, Елена Бычкова, Наталья Турчанинова	Киндрэт. Кровные братья	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Городское фэнтези, мистика	«Киндрэт», часть 1
Александр Плахотин	Тень Скорпиона	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Приключенческое фэнтези	
Игорь Подгурский, Дмитрий Романтовский	Иду на «ты»	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническая фантастика, параллельные миры	
Игорь Поль	Несущий свободу	«Эксмо», 2007	«Русский фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Андрей Посняков	Ладожский ярл	«Крылов», 2007	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика	«Вещий князь», часть 5
Андрей Посняков	Властелин Руси	«Крылов», 2007	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика	«Вещий князь», часть 6
Александр Прокопович	Детектив с Лысой горы	«АСТ», 2007	«Создатели миров»	Постапокалипсис, детектив	
Владислав Русанов	Заложник удачи	«Крылов», 2007	«Фантастическая авантюра»	Приключенческое фэнтези	«Победитель драконов», часть 2
Виталий Сертаков	Мир уршада	«АСТ», 2007	«Создатели миров»	Приключенческое фэнтези	
Глеб Соколов	Адам & Адам	«Форум», 2007	«Другая сторона»	Остросюжетная фантастика	
Дмитрий Яшенин	Мушкетер. Кто Вы, шевалье д'Артаньян?	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Криптоистория, ироническая фантастика	

Книги Марии Семёновой

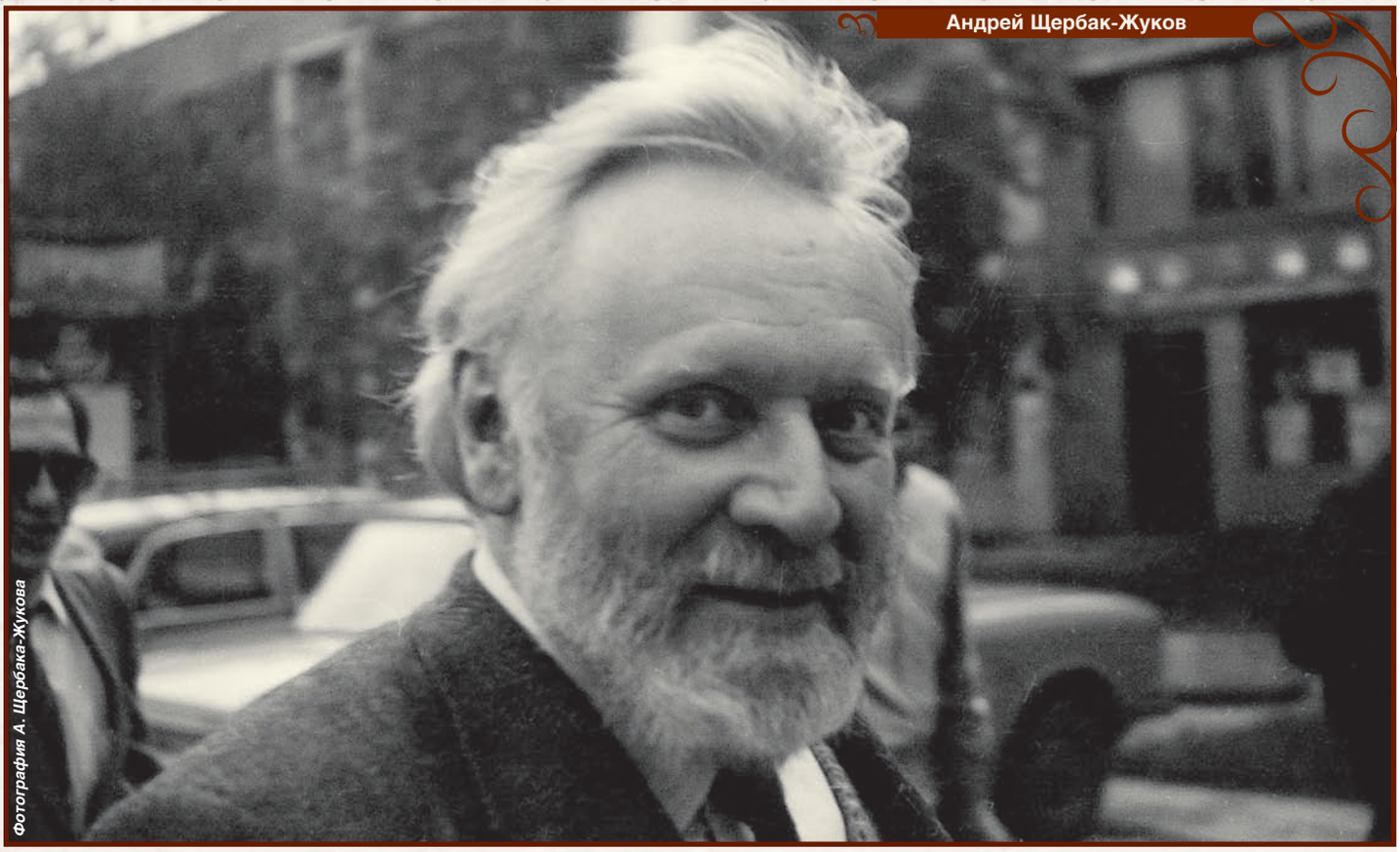
В связи с грядущей премьерой фильма «Волкодав из рода Серых Псов» издательства «Азбука-классика» и «АСТ» переиздадут пенталогию Марии Семёновой «Волкодав» в целом ряде серий. Напомним, что порядок чтения цикла выглядит следующим образом:

- **«Волкодав»;**
- **«Волкодав. Право на поединок»;**
- **«Волкодав. Истовик-камень» (приквел к циклу);**
- **«Волкодав. Знамение пути»;**
- **«Волкодав. Самоцветные горы».**

Также весь цикл будет доступен в двух сборниках:

- **«Истовик-камень», «Волкодав»;**
- **«Право на поединок», «Знамение пути», «Самоцветные горы».**

Андрей Щербак-Жуков



Фотография А. Щербака-Жукова

ЧЕЛОВЕК, ПРОЖИВШИЙ ТРИ ЖИЗНИ

ФАНТАСТИКА КИРА БУЛЫЧЕВА

Именно случайности, большей частью невероятные, правят нашей жизнью.
Кир Булычев

Всего три с небольшим года назад, 5 сентября 2003, не стало Игоря Всеволодовича Можейко — удивительного человека, известного четырем поколениям любителей фантастики под именем Кир Булычев... Есть знаменитая суфийская притча о том, как несколько слепцов ощупывали слона, а потом спорили, какой он из себя. Один описал хобот, другой ухо, третий ногу, но никто так и не представил себе животное целиком. Кир Булычев был таким же элефантом российской фантастической и научно-популярной литературы. Он и сам-то был человеком немаленьким — часто повторял, комментируя внутриписательские дрязги: «У нас, крупных мужчин, комплексов быть не должно!» И работал, работал, не оглядываясь на созданное уже.

Творчество Кира Булычева потрясает своими объемами. Кто-то знает его детские истории о приключениях Алисы Селезневой, кто-то — юмористические рассказы о жителях города Великий Гусляр, кто-то — «взрослые» произведения, написанные в традициях классической НФ, кто-то — «забойные» приключенческие подростковые повести об Андрее Брюсе или Коре Орват, кто-то — научно-популярные книги о пиратах Индийского океана и правителях Средневековья... Чтобы все это издать в одном собрании, потребуется с полсотни томов. Кажется, для того, чтобы все это написать, мало одной жизни. А ведь Игорь Всеволодович Можейко, действительно, жил параллельно три жизни...

Жизнь первая

Родился будущий ученый и писатель 18 октября 1934 года в Москве, в Банковском переулке возле Чистых прудов. Так началась его первая жизнь — та, в которой он был Игорем Можейко. В столице в основном прошли его детство и юность, за исключением года, проведенного во время войны в Чистополе, — уже в 1942 его семья вернулась в Москву, одними из первых эвакуированных.

Друзья детства вспоминали, что Игорь Можейко уже в те годы был выдумщиком и заводилой. Они ходили в походы, созда-

Альманах «Ковчег», который выпускал с друзьями Игорь Всеволодович Можейко в пятидесятых годах.

ли общество Кто Во Что Горазд — сокращенно КоВЧеГ, писали стихи, создавали рукописные журналы. После школы Игорь Можейко поступил в Московский Государственный педагогический институт иностранных языков им. Мориса Тореза, который окончил в 1957 году. Поступил не по собственному желанию — по «комсомольской разнарядке». Стране были нужны переводчики, хочешь получить высшее образование — учи языки. В институте Игорь Можейко активно писал стихи — строка об этом есть в книге его соученика Андрея Сергеева «Альбом для марок», в 1996 году получившей престижную Букеровскую премию: «Самый ранний приятель в ИН-ЯЗе — Игорь Можейко. Легкий человек, кое-какие стихи...». В год окончания вуза он женился на студентке Архитектурного института Кире Алексеевне Сошинской, ставшей его спутницей на всю жизнь и одним из его художников-иллюстраторов.

Женатым в те годы сравнительно просто было выехать за рубеж — есть гарантии, что не останется. И Игорь Всеволодович был направлен в Бирму, где советские специалисты помогали на строительстве Технологического института. Здесь он был и переводчиком, и завхозом, а потом и корреспондентом Агентства печати «Новости» и журнала «Вокруг света».

Влюбившись в загадочную восточную страну, Можейко занялся исследованием ее истории и культуры и по возвращении в Москву поступил в аспирантуру Института востоковедения АН СССР, которую закончил в 1962 году. А в 1965 защитил кандидатскую диссертацию по теме «Паганское государство (11—13 века)».

Первыми текстами будущего писателя были очерки о Бирме для «Вокруг света». В этом же журнале вышел его первый художественный рассказ «Маунг Джо будет жить», подписанный еще настоящим именем.

Однако уже в 1965 году его повесть «Девочка, с которой ничего не случится» предложили напечатать в альманахе «Мир приключений». Это было первое произведение об Алисе Селезневой — подборка веселых и трогатель-

Иллюстрации Киры Сошинской к рассказам и повестям Булычева.

Основные повести и романы Кира Булычева

Алиса Селезнева
- «Девочка, с которой ничего не случится» (1965)
- «Ржавый фельдмаршал» («Остров ржавого генерала», «Остров ржавого лейтенанта», 1968—91)
- «Путешествие Алисы» (1974)
- «День рождения Алисы» (1974)
- «Миллион приключений» (1976)
- «Сто лет тому вперед» (1978)
- «Пленники астероида» (1984)
- «Заповедник сказок» (1985)
- «Козлик Иван Иванович» (1985)
- «Лиловый шар» (1983)
- «Гай-до» (1986)
- «Узники «Ямагири-мару» (1987)
- «Конец Атлантиды» (1987)
- «Город без памяти» (1988)
- «Подземная лодка» (1989)
- «Война с лилипутами» (1990)
- «Алиса и крестоносцы» (1993)
- «Золотой медвежонок» (1993)
- «Опасные сказки» (1997)
- «Дети динозавров» (1995)
- «Излучатель доброты» (1996)
- «Сыщик Алиса» (1996)
- «Гость в кувшине» (1996)
- «Привидений не бывает» (1996)
- «Планета для тиранов» (1997)
- «Алиса и чудовище» (1999)
- «Вампир Полумракс» (2001)
- «Звездный пес» (2001)

«Река Хронос»
- «Наследник» (1992—2003)
- «Штурм Дюльбера» (1992—2003)
- «Возвращение из Трапезунда» (1992—2003)
- «Покушение» (незакончено, 2005)
- «Заповедник для академиков» (1992)
- «Младенец Фрей» (1993)
- «Усни, красавица» (1994)
- «Купидон через сорок лет» (1998)
- «Таких не убивают» (1998)
- «Дом в Лондоне» (2003)

Доктор Павлыш
- «Последняя война» (1970)
- «Великий дух и беглецы» (1972)
- «Половина жизни» (1973)
- «Закон для дракона» (1975)
- «Белое платье для Золушки» (1980)
- «Тринадцать лет пути» (1983)
- «Поселок» (1988)

Агент космофлота Андрей Брюс
- «Агент КФ» (1984)
- «Подземелье ведьм» (1987)

Агент Галактической полиции Кора Орват
- «Покушение на Тесея» (1994)
- «В куриной шкуре» (1994)
- «Предсказатель прошлого» (1994)
- «Последние драконы» (1994)
- «Исчезновение профессора Лу Фу» (1994)
- «Детский остров» (1995)
- «На полпути с обрыва» (1995)
- «Зеркало зла» (1996)

Город Великий Гусляр
- «Марсианское зелье» (1971—76)
- «Нужна свободная планета» («Прискорбный скиталец», 1977)
- «Глубокоуважаемый микроб» (1979—89)
- «Перпендикулярный мир» (1989)

«Театр теней»
- «Вид на битву с высоты» (1998)
- «Старый год» (1998)
- «Операция «Гадюка» (2000)

Город Веревкин
- «Лишний Близнец» (1997)
- «В когтях страсти» (1998)
- «Чума на ваше поле!» (1999)
- «Гений и злодейство» (2000)

«Землетрясение в Лигоне»
- «На днях землетрясение в Лигоне» (1980)
- «Голые люди» (1996)

Внесерийные романы и повести для взрослых:
- «Умение кидать мяч» (1973)
- «Журавль в руках» (1976)
- «Похищение чародея» (1978)
- «Царицын ключ» (1981)
- «Чужая память» (1981)
- «Смерть этажом ниже» (1989)
- «Город наверху» (1986—89)
- «Витийствующий дьявол» (1989)
- «Любимец» (1991)
- «Тайна Урулгана» (1991)
- «Мамонт» (1992)
- «Осечка-67» (1995)
- «Золушка на рынке» (1999)
- «Ваня+Даша=Любовь» (2001)

Внесерийные романы и повести для детей и подростков
- «Меч генерала Бандулы» (1968)
- «Звездолет в лесу» (1979)
- «Два билета в Индию» (1981)
- «Геркулес и Гидра» (1982)
- «Черный саквояж» (1983)
- «Фотография пришельца» (1985)
- «Речной доктор» (1988)
- «Инопланетяне» (1992)
- «Детки в клетке» (1994)
- «Кровавая шапочка, или Сказка после сказки» (1994)
- «Синдбад-мореход» (2000)
- «Наездники» (2001)
- «Убежище» (2003)
- «Другое детство» (2004)

Игорь Можейко в Бирме, 1958 год. Фотография из книги «Как стать фантастом».

ных историй, случившихся с отцом и дочерью в далеком тогда еще 21 веке, навеянные реальным общением с дочерью Алисой.

О появлении псевдонима Игорь Всеволодович рассказывал так:

«Я к этому времени уже заканчивал аспирантуру и представил себе, как приду в институт, когда это будет напечатано, и мне скажут: «Вот вы, товарищ Можейко, на овощную базу не пришли, к товарищу Ивановой не по-товарищески отнеслись, опоздали на собрание и еще пишете фантастику!». Мне стало так страшно, что я решил скрыться за псевдонимом. А так как времени на это не было, то я взял имя своей жены (Кира), фамилию мамы (Булычева), составил из этого такое вот механическое образование и подписал произведение: «Кир Булычёв». И подпись эта — она как бы оторвалась от меня и уже звучала, существовала сама по себе. И менять ее мне как-то было уже неудобно — перед этим Киром Булычевым. Вот так он и остался».

Остается только добавить, что не все редактора с пониманием отнеслись к этой конструкции, поэтому в ранних публикациях появились вариации «Кир. Булычев» (с точкой-сокращением) и «Кирилл Булычев».

Вот так началась его вторая жизнь — жизнь популярного писателя Кира Булычева.

Жизнь вторая

В самых первых своих рассказах Кир Булычев нашел ту неповторимую, ту уникальную интонацию, которая всегда отличала его от других писателей. В те годы все писали о будущем — о том, какие героические будут люди, какие невероятные подвиги и открытия они совершат, какие удивительные приключения выпадут на их долю... Все это есть и в первых произведениях Кира Булычева, но отличие в том, что ему важны не подвиги, открытия и приключения, а эти самые люди, которые, несмотря на невероятность мира и груз событий, остаются простыми, добрыми — человечными! Не зря одна из первых его книг называлась «Люди как люди». В повести «Половина жизни» обыкновенная земная женщина, попавшая в плен к злобным инопланетянам, отдает жизнь в борьбе за свободу негуманоидных существ. А герой рассказа «О некрасивом биоформе», внешность которого радикально изменена для работы на далекой планете, трогательно боится, что его в таком виде увидит возлюбленная...

Темы произведений подсказывала сама жизнь. Из адресной книги 19 века Кир Булычев выписал имена персонажей, которыми заселил небольшой городок Великий Гусляр, отличающийся от других среднерусских населенных пунктов только тем, что уж больно часто здесь происходят чудеса. Вот история создания одного рассказа из Гуслярского цикла:

«В «Искателе» — приложении к журналу «Вокруг света» — случилась беда. Тиражом в триста тысяч экземпляров была напечатана обложка, а рассказ, к которому на обложке была иллюстрация, зарубила цензура. Рассказ был какой-то переводной, и почему он вылетел, сейчас уже не важно. Главное, что существовала обложка, и если делать новую, то все лишатся премии, и у всех будет масса неприятностей. И тут у кого-то родилась светлая идея — взять и написать рассказ по существующей обложке. А на ней был изображен стул, на стуле — банка; в банке — динозавр... Кончилось тем, что рассказов было всего два или три, поэтому конкурс у меня был небольшой. Как-то лень всем стало: пошутили и разошлись. Но я написал и поставил, таким образом, редакцию «Искателя» в положение, когда они вынуждены были этот рассказ напечатать — или иначе они лишались премии».

Так появился рассказ «Когда вымерли динозавры?», который потом переиздавался не менее шести раз.

Книги Кира Булычева выходили одна за другой, а в конце семидесятых годов фантастикой всерьез заинтересовались кинематографисты. Так началась третья жизнь Кира Булычева — жизнь кинодраматурга, по сценариям которого снято больше всего фантастических фильмов.

Жизнь третья

Первыми соавторами Кира Булычева в кино оказались такие маститые режиссеры, как автор мультфильмов о Чебурашке и крокодиле Гене Роман Качанов, постановщик популярной фантастической кинодилогии «Москва — Кассиопея» и «Отроки во Вселенной» Ричард Викторов и ведущий российский комедиограф Георгий Данелия. Результатом их совместного творчества стали фильмы «Тайна третьей планеты», «Через тернии к звездам» и «Слёзы капали». За два первых Кир Булычев получил Государственную премию. Официальное правительственное сообщение об этом событии раскрыло инкогнито, сообщив, что «Кир Булычев — псевдоним Игоря Всеволодовича Можейко».

Дело в том, что первая и вторая жизнь к этому времени не прекратились, а продолжались параллельно. Под своим родным именем Игорь Можейко выпустил целый ряд научно-популярных книг, среди которых — «7 и 37 чудес», «Пираты, рейдеры, корсары», «1185 год». В 1981 году он защитил докторскую диссертацию по теме «Буддийская сангха и государство в Бирме». В это самое время все страна засматри-

Карта города Великий Гусляр из журнала «Уральский следопыт».

валась самым ярким российским фантастическим фильмом «Через тернии к звездам», а юные читатели с нетерпением ждали очередного номера газеты «Пионерская правда», где печатались повести об Алисе Селезневой...

Книга «Девочка с Земли» (1989).

В 1990 году вышел фильм «Подземелье ведьм», снятый по одноименной повести 1987 года. Действие происходит на планете Эвур, где дикие племена коварством и хитростью уничтожают станцию землян. Идея и повести, и фильма в том, что развитое общество, руководствующееся гуманизмом и либерализмом, может оказаться бессильным против дикого сообщества, руководствующегося интересами клана. Агенту Космофлота Андрею Брюсу, роль которого играл специально накачавший мускулы Сергей Жигунов, приходится взять в руки меч и отказаться от всех интеллигентских принципов, чтобы спасти оставшихся в живых землян, а вместе с ними и зачатки гуманизма на планете. А через 12 лет, в 2002 году в российский прокат вышла картина Алексея Балабанова «Война», основная идея которой ровно в том же! Но между этими двумя фильмами — две чеченские войны! И второй был основан на страшных событиях последних лет, а первый — рожден писательской фантазией. Но чем объяснить то, что Дмитрий Певцов, игравший вождя дикарей Октина-Хаша, и выглядит, и ведет себя абсолютно как чеченский полевой командир из телехроники гораздо более поздних времен? Только прозрением писателя и режиссера!

Кроме киносценариев, Кир Булычев писал и пьесы. «Осечка-67» была поставлена на Ленинградском телевидении, а «Товарищ Д.» — в Московском театре «Лаборатория».

Посмертное

За несколько месяцев до смерти Кира Булычева состоялась запись телепередачи «Линия жизни» с его участием. Первый раз ее показали через месяц после съемок, а второй, — изменив сетку канала «Культура», — в день его ухода. С экрана Игорь Всеволодович просто рассказывал о своей жизни, о чем-то шутил, о чем-то вместе с залом размышлял, но через несколько месяцев, увы, эта видеозапись прозвучала как своеобразное подведение итогов. Среди множества интересных вопросов, заданных писателю, был и такой: «Что из написанного вы сами считаете самым важным, что вам самому больше всего дорого?» Вопрос прозвучал буднично, и Игорь Всеволодович так же буднично, почти не задумываясь, ответил, что есть у него дело, если не всей жизни, то по крайней мере последнего десятилетия, но он его, по всей вероятности, не закончит... Он говорил о большом книжном проекте «Река Хронос». Фантастический прием помог Киру Булычеву представить историю России в 20 веке как историю одной семьи, — герои цикла Андрей и Лидочка Берестовы получили от пана Теодора необычный артефакт, который позволяет прыгать вперед во времени, иногда даже попадая в его альтернативные варианты.

К огромному сожалению читателей, Кир Булычев оказался прав — цикл остался незаконченным, хотя работа над ним продолжалась до последних дней. В мае Кир Булычев съездил в Крым и значительно отредактировал первые три романа цикла: «Наследник», «Штурм Дюльбера» и «Возвращение из Трапезунда», действие которых происходит с 1913 по 1917 год. Увы, Игорь Всеволодович чуть-чуть не успел увидеть книжного издания романа «Дом в Лондоне» — это самый последний по хронологии роман цикла, действие которого происходит уже в начале 21 века. А между ними «Заповедник для академиков» (1934—39 годы), «Младенец Фрей» (1992), «Усни, красавица» и «Таких не убивают» (тоже девяностые годы). В архивах Кира Булычева была найдена почти законченная рукопись «Покушения» — четвертой части, действие которой происходит в 1918 году... Ах, как же та ситуация перекликается с событиями времен распада Советского Союза!

Много нового открывает читателю ненумерованное собрание сочинений Кира Булычева, выходящее в «Эксмо» в рамках серии «Отцы-основатели. Русское пространство». Здесь много забытых произведений, публиковавшихся всего один раз, но от этого не менее интересных.

В архиве Игоря Всеволодовича Можейко сохранился листок с планом последнего романа из цикла «Река Хронос» — снова фантастического. В нем герои расстаются, Андрей переносится в будущее, а Лидочка отстает. Потом они встречаются снова — у Андрея новая семья. Герои понимают, что не могут жить врозь — Лидочка переносится в будущее, а Андрей ее «догоняет». Теперь они снова ровесники, но уже довольно пожилые люди. Они вновь куда-то переносятся, где их ждет пан Теодор, но попадают в неустойчивое «ответвление» и гибнут вместе с этим миром. А Теодор ждет их в параллельном мире, чтобы сделать молодыми...

С одной стороны жаль, что этот роман не был написан, а с другой — даже хорошо. Пусть герои останутся живыми. Так же, как живым в нашей памяти навсегда останется сам Кир Булычев.

Это интересно

- Самой любимой экранизацией своего произведения Кир Булычев называл небольшую короткометражку «Золотые рыбки», снятую Александром Майоровым. Впечатления, полученные на съемочной площадке этой картины, отразились в рассказе «Петушок».
- В московском парке «Дружба», что возле метро «Речной вокзал», поклонниками творчества Кира Булычева и телесериала «Гостья из будущего» из рябин посажена целая Аллея имени Алисы Селезневой.
- Художник-постановщик мультфильма «Тайна третьей планеты» Наталья Орлова живет в том же подъезде, что жил Кир Булычев. Именно с него она нарисовала капитана Зеленого, а Алису — со своей дочери, сейчас актрисы театра и кино Екатерины Семеновой.
- Игорь Всеволодович Можейко был заядлым коллекционером. В разные годы он собирал старинные военные головные уборы, монеты, ордена и другие знаки различия. Его книгу «Награды» специалисты считают лучшей в этой области. И. В. Можейко состоял членом Президентского совета по наградам.

Кир Булычев и автор этой статьи Андрей Щербак-Жуков на закладке камня в начале Аллеи имени Алисы Селезневой, 2001 год.

Борис Невский

СТАРАЯ СКАЗКА НА НОВЫЙ ЛАД

МИФОЛОГИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА

История — это правда, которая становится ложью. Миф — это ложь, которая становится правдой.

Жан Кокто

Миф — одна из основ человеческого бытия. Задолго до возникновения религии и науки люди пускали в ход фантазию, пытаясь уяснить суть окружающего мира. Почему гремит гром? Что такое звезды? Откуда взялся человек? Миф давал ответ на любой вопрос. Миф — зримое отображение детства нашей цивилизации...

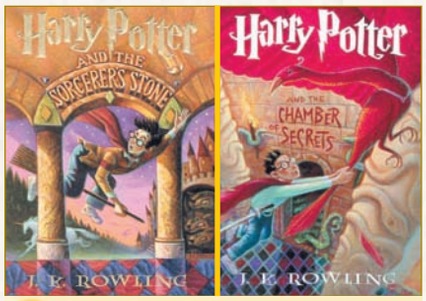
Мифологическое фэнтези вплетает традиционные мифы разных народов в ткань вторичной реальности, которая создается авторами современной фантастики. Конечно, условно *все* фэнтези основано на мифологии. Однако, например, Толкин, используя при создании «Властелина Колец» кельтскую, германскую и христианскую мифологии, творил на их основе уже собственный вторичный мир с оригинальным мифическим сводом. А мифологическое фэнтези лишь переосмысливает и преобразовывает традиционные мотивы и персонажей, которые рождены человеческим воображением столетия назад.

Еще один великолепный миф

Мифы бывают разные — по тематике, содержанию, форме. Есть мифы космогонические, где рассказано о происхождении мира. В антропогонических мифах повествуется о появлении человека. Солярные, лунарные и астральные мифы посвящены историям о рождении Солнца, Луны и звезд. У всех народов популярны мифы о животных, которые наделяются метафорическими человеческими чертами. Появление ремесел, государства, разных обычаев и обрядов — все нашло отражение в мифоло-

гии. Иногда мифы с течением веков превращаются в религию.

Миф (от греческого mythos — предание, сказание), повествование о богах, духах, обожествленных героях и первопредках, возникшее в первобытном обществе. В мифах переплетены ранние элементы религии, философии, науки и искусства.



Вокруг Гарри Поттера мифические твари так и кишат.

Наверное, самый распространенный прием мифологического фэнтези — творчески переработать традиционный сюжет. Примером могут служить книги популярного отечественного автора **Генри Лайона Олди**. Скажем, трилогия «Черный Баламут» — художественное переложение древнеиндийского эпоса «Махабхарата». По схожей схеме — классический миф пересматривается по воле автора — с изменением изначального смысла событий созданы романы «Мессия очищает диск», «Герой должен быть один», «Одиссей, сын Лаэрта».

Разноликие мифы античности.

Древневосточные и античные мифы лежат в основе циклов «Минотавр» и «Меллона» Томаса Бернета Суонна, «Троя» Дэвида Геммела, романов «Битва титанов» Алана Дина Фостера, «Поддельный меч» Эванджелины Уолтон, «Царь Гильгамеш» Роберта Силверберга и многих других.

Весьма популярна у фантастов мифология древних скандинавов. Ее активно использовал **Пол Андерсон**: «Сломанный меч», «Сага о Хрольфе Жердинке», «Демон острова Скаттери», «Война богов». Особенно интересен последний из романов, где писатель совместил северную мифологию с историческими событиями. После ужасной войны северных богов ван Ньорд мечтает отомстить предводителю асов Одину. Инкарнация Ньорда рождается в человеческом мире как Хадинг, будущий полулегендарный король данов. Война богов продолжается уже среди людей...

Писатель может принципиально ничего не менять в привычной многовековой мифологии — кроме формы подачи материала. Ведь знаменитые мифы придуманы давно, и с тех пор уровень восприятия читателей значительно изменился. Современный автор служит своеобразным толмачом классического мифа. Так поступил американец финского происхождения **Эмиль Петайя**, написавший фэнтезийный цикл «Калевала». Взял великий эпос финского народа — и переписал его современным языком по лекалам Толкина.

Долог путь в Вальгаллу.

Впрочем, иногда авторы используют традиционную мифологию лишь как фон, на котором действуют их герои. Так поступила **Элизабет Бойе** в объемном цикле о мире Скарпсея, где обитают существа скандинавской мифологии — альвы, огненные йотуны, тролли, драконы, альвоторны... А в центре событий — бесконечное противостояние справедливых Огненных Магов и коварных Ледяных Колдунов. Мифологический мир — всего лишь подмостки, на которых разыгрывается бесконечное представление.

Блестящую версию мифологического фэнтези сотворил **Лайон Спрэг де Камп** в соавторстве с **Флетчером Прэттом**. Их популярный юмористический цикл о Гарольде Ши — яркая мозаика забавных похождений героя в мирах, основанных на различных мифах. Чего только не довелось испытать Гарольду! Выпить пивка и сразиться бок о бок с Одином и его божественными родичами, посетить мир «Калевалы», поручкаться с Кухулином и Королевой Маб...

Иную сторону привычного мифологического конфликта англосаксонского эпоса показывает **Джон Гарднер** в постмодернистской фантазии «Гренделль». Да, Беовульф, конечно, великий герой, но кто-нибудь интересовался мнением чудовища Гренделя по поводу произошедшего? Нет, сразу начали мечом пыряться...

Важнее демонов и драконов?

Гримасы эльфпанка.

Термин «мифологическое фэнтези» (mythic fantasy) придумал американский писатель, критик и редактор **Терри Уиндлинг**, который работал в издательствах ***Ace Books*** и ***Tor Books***. Уиндлинг был составителем серии антологий **Borderland Stories**, куда включал произведения, в которых, по его определению, «привычный для фэнтези героический квест заменяется историями, тесно связанными с легендами, балладами и другим фольклором, а внутренние переживания героев важнее схваток с демонами или драконами». По мнению Уиндлинга, мифологическое фэнтези граничит с городской сказкой. Впоследствии такой гибрид назвали «эльфпанком».

Мрачные тайны Беовульфа.

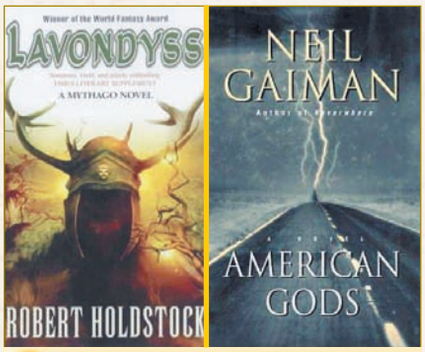
Славянские мифы тоже пользуются спросом среди авторов фэнтези. С отечественными писателями — дело понятное, у нас даже есть целое направление, именуемое «славянским фэнтези», где мифические элементы активно используются. Но и западные авторы обращаются к нашей мифологии. Цикл **Кэролайн Черри** «Славянские хроники» повествует о превратностях судеб несчастных русалок, без конца страдающих от трагической любви и людского жестокосердия. **Питер Морвуд** в цикле «Князь Иван» использовал чуть ли не все привычные архетипы древнерусских сказок — Кощей, Жар-Птица, Спящая Царевна. А **Орсон Скотт Кард** перенес американского аспиранта в сказочную Киевскую Русь, где тому предстоит намылить холку Бабе Яге (роман «Чародейство»). Правда, представления о древнерусской мифологии, истории и обычаях у западных авторов весьма специфические. Поэтому русским духом там не пахнет — скорее, сомнительно попахивает...

Истинно русский Пельмень сотоварищи.

Мифы каменных джунглей

Еще один популярный пласт мифологического фэнтези проявляется в произведениях, где сюжеты и персонажи классических мифов переносятся в современный мир победившего материализма. Такое направление в последнее время иногда называют «эльфпанк».

Чаще всего современный человек и мифологические существа, каким-то чудом дотянувшие до наших дней, противопоставляются друг другу. Пожалуй, одно из самых ярких и удачных произведений — знаменитый роман **Нила Геймана** «Американские боги». Что происходит с богами, вышедшими в тираж? Некогда Один, Иштар, Морриган, Гор повелевали миллионами — им поклонялись, их страшились, проклинали, молили. А ныне они — лишь пыль давно прошедших веков, зыбкие тени в кромешной мгле. Экс-небожители тихо угасают в новом центре мира — в Америке, где о них изредка вспоминает лишь горстка людей. Но упадок старых богов вовсе не означает, что исчезла потребность человечества в поклонении кумирам. Сменился лишь адрес — процветают новые повелители современных мифов: боги самолетов, автомобилей, компьютеров, интернета. Однако «Боливар не вынесет двоих», поэтому между старыми и новыми богами назревает война.



Мифы в век технологии.

В другом романе Геймана «Дети Ананси» африканский Бог-Паук и его сыновья сумели приспособиться к современному миру. А мифическая реальность никуда не исчезла — она существует рядом с нами, надо лишь найти туда правильную дорогу.

Еще одна вершина мифологического фэнтези — цикл **Роберта Холдстока** «Лес Мифаго». Оказывается, в Англии существует мистический Лес, который порождает странную субстанцию, принимающую облик существ из легенд и сказаний. И когда обычные люди попадают туда, то переживают опасные и поучительные приключения, встречаясь с ожившими мифическими персонажами.

Затерянный миф Чарльза Де Линта.

Канадец **Чарльз Де Линт** в поэтичных произведениях из цикла «Легенды Ньюфорда» показывает различные грани взаимоотношений древних мифических созданий с современным миром. И обычно наша цивилизация проигрывает в этом споре. Нет, человек может вырубить священный лес и под корень извести «малый народец» — большого ума для этого не надо. Вот только каждая такая «победа» оборачивается тяжким поражением, ибо в погоне за благами цивилизации человечество утрачивает нечто более важное. Вместе с мифами из мира уходит его душа...

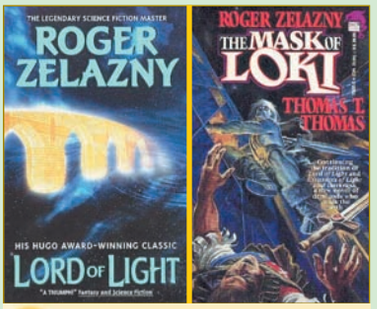
Впрочем, мифические существа способны прижиться среди небоскребов. Например, спрятаться ...в цирке. Мало ли каких уродцев рождает природа — кто станет приглядываться? Такая грустная история рассказана **Чарльзом Финнеем** в романе «Цирк доктора Лао». Более оптимистична **Джоди Линн Най**: племени эльфов из ее иронического цикла «Прикладная мифология», хоть и не без труда, все же удается найти себе место в современной Америке. Правда, с активной помощью обычного человека — романтика-студента Кейта Дойля.

Фэнтезийные авторы довольно часто сталкивают мифологических персонажей с цивилизацией лишь для достижения юмористического эффекта. **Эстер Фриснер** в цикле «Нью-Йоркские сказки» рассказывает историю эльфийского принца, которому вздумалось сбежать из отчего дворца в мир людей. Мальчишка поселился в небольшом уютном американском городке, куда однажды нагрянул разгневанный папаша — повелитель Эльфхейма — в сопровождении целой свиты надменных фейри, драконов, саламандр и других магических существ. И как теперь быть добропорядочным американским обывателям? В другом цикле Фриснер, о приключениях Тима Десмонда, юный герой сталкивается с проникновением в современный мир целого стада волшебных существ: баньши, лепреконов, гоблинов, брауни, эльфов, единорогов. Даже Баба Яга маячит на горизонте! Бедная Америка, медом там намазано, что ли...

А вот могучей цивилизации эльфов, обитающих глубоко под землей, самим пришлось противостоять зловещим планам юного ирландского прохиндея Артемиса Фаула. Сидели себе, никого не трогали, пока на их след не вышел алчный преступный гений (цикл **Йона Колфера**). Впрочем, подземные эльфы не беспомощны — у них есть такие технические гаджеты, что даже Билл Гейтс и Джордж Буш обзавидуются!

Мифологическая НФ

Мифологические сюжеты и мотивы использует и научная фантастика. Образцом служит роман **Роджера Желязны** «Бог Света»: далекие потомки землян, обитающие на другой планете, построили технологический мир ожившей индуистской мифологии со всеми ее приметами — богами, героями и монстрами. Желязны умело жонглировал мифологией в других романах — «Этот бессмертный», «Создания света, создания тьмы», «Маска Локи». Стоит еще отметить Дэна Симмонса, создавшего эпическую НФ-дилогию «Илион» и «Олимп».



Мифы будущего.

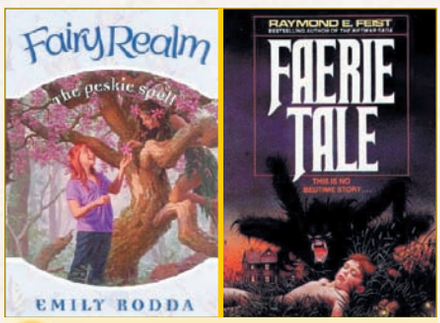
Десять книг мифологической фантастики

- **Роджер Желязны** «Бог Света»
- **Генри Лайон Олди** «Герой должен быть один»
- **Томас Барнетт Суонн** «Зеленый Феникс»
- **Лайон Спрэг де Камп, Флетчер Прэтт**, цикл «Приключения Гарольда Ши»
- **Теренс Хэнбери Уайт**, тетралогия «Король былого и грядущего»
- **Нил Гейман** «Американские боги»
- **Нил Гейман** «Дети Ананси»
- **Кэролайн Черри**, дилогия «Сага об Арафель»
- **Чарльз Де Линт**, цикл «Легенды Ньюфорда»
- **Дэн Симмонс**, дилогия «Илион»

Лепреконы, баньши и кока-кола.

Эльфы, кельты и короли

Кроме собственно мифологического фэнтези, в западном фантастиковедении отдельно выделяются близкие поджанры — «фейных сказок», «кельтики» и «артурианы». Там своя специфика, да и уж больно много написано на эти темы...



Загадочные миры фейри.

Фейными сказками называют истории о фейри, однако этот термин не означает исключительно одних эльфов. Речь идет о «малом народце», различных мифологических существах — выходцах преимущественно из кельтского, англосаксонского и германского фольклора. Эльфы, феи, гоблины, баньши, хобы, кобольды, гномы, лепреконы и им подобные встречаются во многих фэнтезийных произведениях. Однако в «фейных сказках» они должны быть главными героями или играть в сюжете решающую роль: «Дочь короля эльфов» лорда Дансени, «Лепреконы» Крейга Шоу Гарднера, «Сделка с хобом» Патриции Бриггз, «Малый народец» Тома Холта, «Сага об Арафель» Кэролайн Черри, «Кража роз Эльфийского Короля» Дианы Дуэйн, «Сказка Фейри» Рэймонда Фэйста и многие другие.

Очарованные кельтами.

Интерес к *кельтике* на Западе очень велик. Так уж вышло, что лет 30 назад ирландская, шотландско-гаэльская и валлийская культуры пережили настоящий бум. Во многом это было вызвано обращением известных рокеров к кельтским музыкальным мотивам, а также массовым всплеском интереса к фэнтези, прежде всего Толкину и его последователям, которые при создании вымышленных миров, опирались на кельтский фольклор. Но есть внушительный отряд авторов, для которых кельтская мифология стала центральной темой.

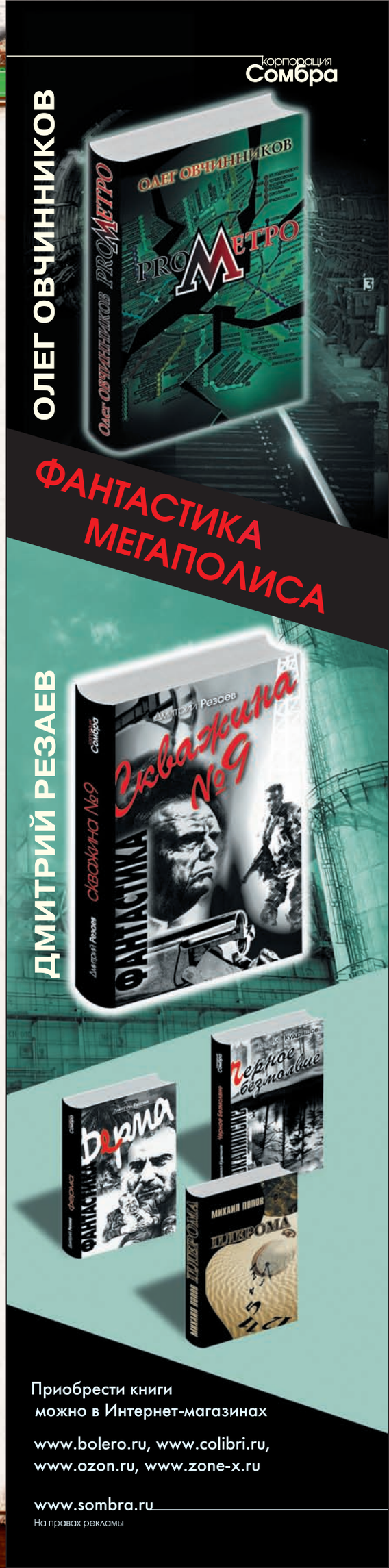
Одним из лидеров направления считается американка **Эванджелина Уолтон**, чей цикл «Мабиногион» — абсолютно культовая вещь для всех истинных кельтоманов. Написанный в начале семидесятых «Мабиногион», как ясно из названия, — фэнтезийная переделка одноименного свода кельтских сказаний. Если Уолтон в своем цикле придерживается мифологических канонов, то для других популярных циклов кельтики, таких, как «Лайонесс» Джека Вэнса или «Деверри» Кэтрин Керр, мифология — не более чем пресловутый «гвоздь» для собственного полотна.

Артур — это навсегда!

И, наконец, *артуриана*. Истории о короле Артуре и рыцарях Круглого Стола — одна из наиболее востребованных тем мировой культуры, и не только фантастической. Книжный спектр артурианы весьма широк. От сурового исторического материализма «Короля Зимы» Бернарда Корнуэлла и чуть фантастической реалистичности «Хроник Мерлина» Мэри Стюарт — до иронично-печальной сказки «Короля былого и грядущего» Теренса Хэнбери Уайта и фэнтезийной «лав стори» «Камелота» Сары Зеттел. И прочая, и прочая, и прочая...

●●●

Мифы существовали всегда. А значит, люди испытывают в них реальную потребность. Возможно, прямо на наших глазах рождаются новые мифы? И через несколько тысяч лет ученые будут ожесточенно спорить — существовали ли на самом деле авторы «Властелина Колец» и «Звездных войн»? Или это легендарные личности сродни Гомеру? Кто знает...



К ЧЕМУ ВЕДЕТ ИСПОЛНЕНИЕ ЖЕЛАНИЙ...

Алексей Пехов

Писатель-фантаст

Если верить списку, обнародованному на «Росконе 2006», за последний год в нашей стране вышло 452 фантастических романа русскоязычных авторов. Это колоссальная цифра. Думаю, для утверждения, что романов фэнтези среди этих книг намного больше, чем научно-фантастических, даже не стоит проводить никаких специальных подсчетов. Страна переживает бум фэнтези. Спрос на книги этой тематики неизменно высок уже не первый год. А спрос, как известно, рождает предложение. Читатель хочет магии — писатель, издатель и продавец исполняют его желание.

Здесь, конечно, можно возмутиться. Как это?! Неужели за всем стоят банальные деньги?! Можно совершенно искренне верить, что фантастика должна быть в первую очередь пищей для разума и духа, высокоинтеллектуальным чтением. Но давайте будем честными хотя бы друг с другом. Сейчас, в данный момент, прямо здесь — фантастика следует *исключительно* требованиям рынка. Профессиональному писателю нет смысла создавать то, что не окупит его труд и время. Издателям невыгодно издавать то, что не принесет им реальную прибыль. А читателям — неинтересно читать то, что им неинтересно. Именно по этой причине у нас наступило засилье фэнтези, а не НФ.

Именно по этой причине ежегодно появляется все больше и больше новых, молодых авторов, решивших работать именно в жанре фэнтези. Почему? Элементарно. Во-первых, тема раскручена и популярна. Во-вторых, в НФ надо знать квантовую физику, механику, генетические законы Менделя и ферментативную активность желудка. Это тяжело, долго и скучно. А с фэнтези все быстро и просто. Мы настоящие специалисты в штурме замков, мы знаем, что пьют гномы, мы помним, как кастовать файерболы, и в курсе, что скушал за обедом тролль из Холодного Урочища. Как в старом анекдоте: «Отправьте меня в Санта-Барбару, я там со всеми знаком». Но! На самом деле, даже используя в книге такие стандартные клише, как эльфы или орки, следует немало поработать, чтобы сделать ее интересной для читателя. И со стилем. И с сюжетом. И с фактическим материалом. Иначе двуручный меч окажется в заспинных ножнах, лошадь проскачет галопом целые сутки, а книга пройдет в общем потоке, серой, незамеченной и, по большому счету, никому не нужной.

Направление НФ, стоящее на другой чаше весов, интересует сегодня не слишком большую аудиторию. Поэтому издатели, в основном, выпускают книги тех авторов, которые находятся в этой нише еще с тех времен, когда научная фантастика была в фаворе. Это писатели с большим стажем работы — и «новичкам-фэнтезистам» пока рановато тягаться с ними в качестве.

Вывод я сделаю, основываясь на простой математике. В груде песка найти золотую песчинку тяжелее, чем в ведерке с песком. Среди большого количества романов фэнтези сложнее найти хорошую книгу, чем среди не столь огромного разнообразия НФ. Но это совершенно не значит, что фэнтези хуже НФ в принципе.

Слово «фэнтези», к сожалению, для многих и многих — пугало, страшилище и знак плохого качества. «Фэнтези — это низкий жанр, — считают они. — Недофантастика. Тупиковый путь, который никуда не ведет». Лично я — противник этого мнения. По нескольким причинам:

1. Я люблю фэнтези.

2. Мне нравятся миры, где я не сжат прутьями клетки привычных законов, которые всегда должна соблюдать НФ. Мне нравятся те возможности, которые дает фэнтези для реализации моих идей.

3. Я считаю, что в современном мире все стало настолько технологично, что стремление к фэнтези в массовом масштабе — это попытка людей обратить внимание на свой внутренний мир. На человека. Основным в фэнтези, на мой взгляд, являются взаимоотношения персонажей, характеры и эмоции, нравственный выбор и осознание последствий принятых решений.

4. Я признаю, что в фэнтези есть много книг-клонов и сериалов-клонов (кстати, как и в НФ). Однако созданы и совершенно потрясающие, оригинальные фэнтези-произведения — настоящие жемчужины мировой литературы. Они равноценны лучшим романам золотого фонда НФ.

Есть и еще одна интересная деталь. Под крыло НФ в последнее время стараются загрести все, что только можно. Научной фантастикой у нас становится и криптоистория, и космоопера, и социальная фантастика, и фантастический боевик, и темпоральная фантастика, и фантастика с элементами философии, религии, мистики, хоррора и даже юмора. Впечатление от такого рекрутирования возникает крайне странное. Словно полководцы пытаются наскрести по сусекам разношерстную армию, чтобы хоть кого-то выставить против войск побеждающего фэнтези. Весь вопрос — а надо ли устраивать подобное противостояние? И является ли, в принципе, научной фантастикой большинство того, что называют современной НФ?

С моей точки зрения, правда в том, что на данный момент в стране издается мизерное количество классической НФ. И среди появившихся в этом жанре романов немного тех, о которых мы будем помнить через два, пять, двадцать лет. То же самое относится к фэнтези — оно нисколько не выигрывает у «старшей сестры». Проверка временем — единственный объективный показатель качества книги. И читатели, и специалисты из всего огромного количества выходящей за год фантастической литературы, в лучшем случае, будут вспоминать не больше десяти-пятнадцати действительно ярких интересных книг. Осмелюсь предположить, что доля и НФ, и фэнтези, и прочих направлений среди подобных романов окажется примерно равной.

Мнение оратора может не совпадать с позицией редакции «МФ».

Петр Тюленев

ЗИЛАНТКОН 2006

КОНВЕНТ: *«Зилантконе 2006»*
СТАТУС: *16-ый международный конвент фантастики, толкинистики и ролевых игр*
ГДЕ: *Казань*
КОГДА: *3—6 ноября 2006*
СОБРАЛОСЬ: *Около 2500 участников и 400 гостей*

Если вы едете на «Зилантконе» поездом, то перед самым вокзалом, незадолго до дамбы через Казанку, можете разглядеть по левую руку монастырь на невысоком холме. В древности это место, остававшееся сухим даже при разливах рек, прямо-таки кишело змеями. Версия о том, что Казань начиналась на данной возвышенности, не подтвердилась, однако история «Зилантконе» берет исток именно здесь. Имя мифического дракона, покровителя конвента и по совместительству Казани, произошло от татарского «елан» — змея. А описанный холм и в наше время носит название Зилантовой горы.

Ну да впрочем, вы сюда не достопримечательностями любоваться едете (хотя погулять по Казани тоже стоит). От вокзала наш путь лежит на северную окраину города, где в двух ДК и одном техникуме уже не первый год проходит крупнейший в России фантастический конвент. Шутка ли — две с половиной тысячи участников из нашей страны, ближнего и даже дальнего зарубежья, почти 350 работников, около сотни разнообразных мероприятий...

«Зилантконе» прошел уже в шестнадцатый раз. Это сейчас «Властелин Колец» уже давно не считается последним словом в фэнтези, а полевые игры предлагают самый широкий спектр миров, от магического Средневековья до киберпанка и постапокалипсиса. А 15 лет назад понятия «Толкин», «фэнтези» и «ролевые игры» были неразделимы. Шли годы, менялись люди, развивался «Зилантконе». И уже в третье тысячелетие конвент вступил таким, какой он сейчас — явлением всероссийского масштаба, объединяющим самый широкий спектр увлечений, от исторического танца до реконструкции холодного оружия, от авторской песни до аниме-культуры.

Вместимости зрительных залов уже не хватает...

Посетив однажды «Зилантконе», вы знаете в общих чертах, чего ожидать конвента в будущем. Но — только в общих чертах, ибо организаторы не только следуют традициям прошлых лет, но и всякий раз стремятся удивить участников чем-нибудь новым. На прошедшем «Зилантконе» впервые действовал экспертный совет, отобравший три наиболее важных, знаковых проекта фестиваля.

На выставке рисунков и фотографий попадались и вовсе нестандартные работы.

Гордость любого «Зилантконе» — яркие костюмы участников, от исторически достоверных...

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ежегодный бал на этот раз был посвящен Парижу и Призраку Оперы.

Ими стали: детский проект, призванный отразить общественно полезную сторону ролевого движения; турнир на песнях и круглый стол «Право на игру».

Не секрет, что прошедшим летом за несколько дней до запланированного начала была отменена масштабная подмосковная игра «Последний Союз». Небрежность организаторов или настороженность властей тому виной, — но очевидно одно: ролевые игры перестали быть кулуарным развлечением для немногих. Вопросам того, как строить отношения между официальными структурами и ролевиками, и был посвящен круглый стол «Право на игру», собравший более 120 участников, как игроков, так и представителей общественных организаций. Вообще же ролевой блок на этом «Зилантконе» показал, что интерес к полевым играм растет. Чувствовалась даже нехватка семинаров для тех, кто начал играть годполтора назад. Зато, если судить по презентациям надвигающихся ролевок, 2007 год будет богат на хорошие РИ.

Турниры — неотъемлемая часть каждого «Зилантконa». Самый зрелищный и популярный из них, несомненно, «железный», проводящийся на реконструированном металлическом оружии и в полноценной броне. За годы существования турнир превратился из обычного соревнования по историческому фехтованию в яркое шоу с песнями, танцовщицами и факирами. Ролевики скрещивали мечи в турнире по игровым правилам, лучники соревновались в меткости, а в коридорах сражались на волшебных палочках поклонники «Гарри Поттера». Любители настольных игр участвовали в состязаниях по «Берсерку», «Войне», «Зельеварению» и «Путям командора». Настоящей битвой умов стали «Что? Где? Когда?», «Своя игра» и викторина по толкинистике. Мастера иглы и ткани продемонстрировали свои умения в конкурсах игрового костюма и костюмов зверей. С большим успехом во второй раз прошел турнир на песнях, определивший лучших менестрелей — исполнителей, поэтов и композиторов. Многих участников конвента и жителей Казани собрал концерт солистки группы «Мельница» Хелависы. По традиции выступил с гитарой постоянный гость «Зиланта» волгоградский писатель-фантаст Евгений Лукин.

Самая приятная часть любого конвента, премии и награждения, была, как обычно на «Зилантконе», распределена между открытием и закрытием фестиваля. В первый день конвента были отмечены достижения последних лет, в последний — подводились итоги этого «Зиланта». Вот краткий список наград прошедшего фестиваля.

- «Большой Зилант» — Леонид Кудрявцев за цикл романов о Хантере, Лиссандре и Крысином Короле. Вручается писателю, за последние годы несправедливо не отмеченному другими фантастическими премиями.
- **Журналистский «Дюрандаль» — журнал «Мир фантастики» (за поддержку и продвижение игровой и фантастической культуры).** Также этой премией была отмечена, как автор непрофильного издания, Эмма Михейкина.
- «Дюрандаль» за самую популярную игру 2005 года — «Ведьмак: Нечто большее». Приветственное письмо мастерской группе этой РИ прислал создатель «Ведьмака» Анджей Сапковский.
- Несколько сотрудников нашего журнала также получили награды фестиваля. Литературный редактор «МФ» Татьяна Луговская стала одним из победителей поэтического турнира. Алексей Талан был отмечен за дебют на литературной мастерской. А Ярослав Хорошков не только победил в мастер-классе Евгения Лукина и Святослава Логинова, но и провел лучшее мероприятие на секции фантастиковедения. Поздравляем!

На традиционной ярмарке можно купить все — от игрового оружия до коллекционных номеров «Мира фантастики».

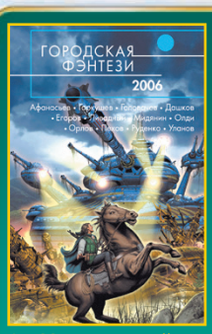
Шестнадцатый «Зилантконе» доказал: ролевые игры в России развиваются не только количественно, но и качественно. Они все чаще выходят из «подполья» на страницы газет и журналов. Они становятся более оснащенными технически, что, в частности, продемонстрировали показы игровых видео на «Зилант-Кинофестивале». Они начинают интересовать самые разные слои общества. А все это значит, что впереди нас ждут перемены самого разного характера. Перемены наверняка ожидают и сам «Зилантконе», хотя бы потому, что просторный зал ДК имени Ленина уже не в состоянии вместить всех желающих попасть на открытие и закрытие конвента. Что произойдет дальше? Об этом профессионалы от РИ будут говорить уже в этом марте на «Мастер-Зиланте», и меньше чем через год все мы узнаем на очередном «Зилантконе». А со следующего номера «Мир фантастики» открывает постоянную рубрику о живых ролевых играх, которая будет держать вас в курсе событий.

Малое Тайное Сыскное Войско города Exo.

...До фантастически остроумных.

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

Первое место — как обычно, без изменений. На второе забрался Виталий Зыков с третьей частью своей фэнтези-эпопеи — «Под знаменем пророчества». Он потеснил даже Алексея Пехова! Зато белорусская писательница Ольга Громыко с «Цветком камалейника» поднялась с пятой позиции на четвертую, поменявшись местами с петербурженкой Верой Камшой. Да, интересный у нас в этом месяце топ-5: сплошь отечественные фантасты, и две из них — представительницы прекрасного пола. Зато дальше — «Мобильник» Стивена Кинга и целых две книги Терри Пратчетта. Да еще и свежий сборник Пехова — «Темный охотник». Продолжают показывать неплохие результаты Сюзанна Кларк («Джонатан Стрендж и мистер Норрелл») и Анджей Сапковский («Божьи воины»). В спину им дышит «Пир стервятников» Джорджа Мартина, который, как мы надеемся, к моменту выхода этого номера все-таки доберется до книжных прилавков и займет заслуженное место в предновогодней пятерке. Не меньшего ожидаем и от «Олимпа» Дэна Симмонса, и от «Врат Птолемея» Джонатана Страуда.

	ВЫБОР ЧИТАТЕЛЕЙ	АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ	ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ
МИСТИКА, ТРИЛЛЕР	Стивен Кинг **Мобильник** Сигнал, превращающий человека в зверя, передается через сотовые телефоны. Как выжить во внезапно обезумевшем мире? Как спасти близких? **8 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.** *Рецензия — в №11(39) за 2006 год.*	 **Городская фэнтези — 2006** Антология жанра собрала под одной обложкой рассказы Алексея Пехова, Василия Головачева, Генри Лайона Олди, Василия Мидянина и других известных авторов. **37-44 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 7.** *Рецензия — в №9(37) за 2006 год.*	Говард Филлипс Лавкрафт **Пробуждение Ктулху** Затворник из Провиденса создал не просто шедевры мистики, а целую мифологию, которая породила немалый культурный пласт современности. *О творчестве писателя читайте в «МФ» №8(12) за 2004 год.*
ЭПИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ	Ник Перумов **Война мага. Конец игры** Долгие годы мы следили за судьбами Императора, Фесса, Хедина, Ракота... И вот — самый масштабный отечественный фэнтези-эпик завершен! **1 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.** *Рецензии — в №№11(39) и 12(40) за 2006 год.*	Виталий Зыков **Под знаменем пророчества** Цикл, начавшийся в лучших традициях приключенческого фэнтези с переноса героя из нашего мира в фэнтезийный, приобрел к третьему тому поистине эпический размах. **2 место в рейтинге.** *Рецензия — в одном из ближайших номеров «МФ».*	Джордж Мартин **Игра престолов** Мартин показал всему миру, как надо писать фэнтези. Этой зимой на русском выйдет 4 часть «Песни Льда и Пламени» — замечательный повод свести знакомство со всем легендарным циклом. **Оценка «МФ» — 9.** *Рецензия — в этом номере «МФ».*
АВТОРСКИЙ СБОРНИК	Алексей Пехов **Темный охотник** В одной-единственной книге российский писатель собрал «потерянные страницы» самых известных своих миров, а также представил нам новый. **9-10 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.** *Рецензия — в №12(40) за 2006 год.*	Сергей Лукьяненко **Пристань желтых кораблей** Сборник ранних произведений «фантаста номер один». Мастерство, конечно, еще не то, но идеи фонтанируют с потрясающей силой. **13-14 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 7.** *Рецензия — в этом номере «МФ».*	Джордж Мартин **Ретроспектива** Главный сборник ведущего американского фантаста вышел у нас в двух томах. Это — срез всего многолетнего творческого пути автора «Песни Льда и Пламени». **Оценка «МФ» — 8.** *Рецензии — в №11(27) за 2005 и в №3(31) за 2006 год.*

Выбор читателей. Ноябрь 2006

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **509 человек**. Всего было отдано **1283 голоса** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1	Ник Перумов	Война мага. Конец игры	17%
2	Виталий Зыков	Под знаменем пророчества	7,2%
3	Алексей Пехов	Ветер полыни	6%
4	Ольга Громыко	Цветок камалейника	5,8%
5	Вера Камша	Зимний излом. Том 1. Из глубин	4,8%
6	Вадим Панов	Поводыри на распутье	3,6%
7	Терри Пратчетт	Последний герой	3,3%
8	Стивен Кинг	Мобильник	2,6%
9-10	Алексей Пехов	Темный охотник	2,5%
9-10	Терри Пратчетт	Carpe Jugulum. Хватай за горло!	2,5%
11	Дэн Абнетт	Инквизитор. Ордо Маллеус	2.2%
12	Сюзанна Кларк	Джонатан Стрендж и мистер Норрелл	1,9%
13-14	Анджей Сапковский	Божьи войны	1,8%
13-14	Сергей Лукьяненко	Пристань желтых кораблей	1,8%
15	Джордж Мартин	Пир стервятников	1,7%
16	Роберт Сальваторе	Два меча	1,5%
17-20	Роберт Сальваторе	Ночные Маски	1,3%
17-20	Роберт Сальваторе	Серебристые тени	1,3%
17-20	Дэн Абнетт	Возвышение Хоруса	1,3%
17-20	Дэн Абнетт	Инквизитор. Ордо Ксенос	1,3%
21-22	Юрий Никитин	Проходящий сквозь стены	1,2%
21-22	Роберт Сальваторе	Павшая крепость	1,2%
23	Гай Юлий Орловский	Ричард Длинные Руки — бургграф	1,1%
24	Павел Корнев	Скользкий	1%

Выбор читателей

Социальная фантастика

Вадим Панов
Поводыри на распутье
В мрачном мире недалекого будущего, где каждый сам за себя, разворачивается невидимая взгляду борьба глобальных мистических сил.

6 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №8(36) за 2006 год.

Историческое фэнтези

Вера Камша
Зимний излом. Том 1
Пожалуй, мало кто из отечественных фантастов так тщательно следует историческим законам и прототипам, как Вера Камша в «Отблесках Этерны».

5 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №9(37) за 2006 год.

Игровые новеллизации

Дэн Абнетт
Возвышение Хоруса
Книги Абнетта о Warhammer 40000 пользуются завидной популярностью у наших читателей. Но эта — главная, ибо рассказывает об истоках вселенной.

17—20 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 8.
Рецензия — в этом номере «МФ».

Приключенческое фэнтези

Ольга Громыко
Цветок камалейника
Фэнтезийный мир, оказавшийся под пятой Чужих. Непохожие персонажи в поисках единственной истины. И «Серебряный кадуцей» на этом «Звездном мосту».

4 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №10(38) за 2006 год.

Альтернативный вариант

Социальная фантастика

Юрий Никитин
Последняя крепость
В мире победившей глобализации только Израиль продолжает настаивать на самобытности. Тогда в ход идут самые действенные средства убеждения...

Оценка «МФ» — 6.
Рецензия — в №7(35) за 2006 год.

Историческое фэнтези

Сюзанна Кларк
Джонатан Стрендж и мистер Норрелл
Магическая история Наполеоновских войн — может быть, еще и не классика, но, безусловно, веха в мировом фэнтези.

12 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 10.
Рецензия — в №8(36) за 2006 год.

Игровые новеллизации

Илья Новак
Битва деревьев
Если начальные книги «Героев Уничтоженных Империй» были предысторией компьютерной игры, то действие третьей разворачивается параллельно с ней.

37—44 место в рейтинге.
Обзор мира — в №6(34) за 2006 год.

Приключенческое фэнтези

Гай Юлий Орловский
Ричард Длинные Руки — бургграф
Одиннадцатая часть приключений нашего соотечественника в фэнтезийном мире — крутой детектив в средневеково-магическом антураже.

23 место в рейтинге. Оценка «МФ» — 6.
Рецензия — в №12(40) за 2006 год.

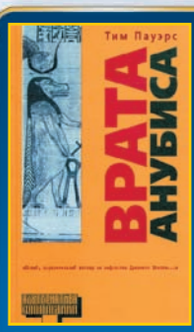
Проверено временем

Социальная фантастика

Филип Дик
Бегущий по лезвию бритвы
Повесть Дика «Мечтают ли андроды об электроовцах» известна по экранизации. До репликантов нам еще далеко, но воплощение описанного писателем общества явно не за горами.

О творчестве писателя читайте в «МФ» №7(23) за 2005 год.

Историческое фэнтези



Тим Пауэрс
Врата Анубиса
Создавая эту потрясающую книгу, «любимый ученик Филипа Дика» обращался как к британской истории начала позапрошлого века, так и к древнеегипетской мифологии.

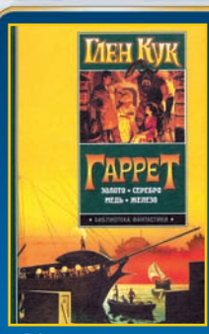
Оценка «МФ» — 9.
Рецензия — в №10(14) за 2004 год.

Игровые новеллизации

Маргарет Уэйс, Трэйси Хикмэн
Драконы осенних сумерек
Десять с лишним лет назад тысячи читателей познакомились сразу и с миром «Саги о Копье», и с «Подземельями и драконами», и с самим феноменом игровых новеллизаций.

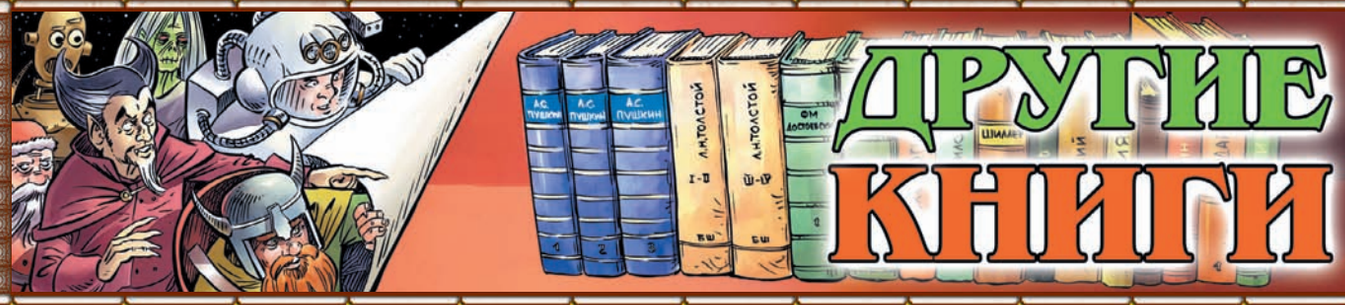
Обзор «Саги о Копье» — в №11(15) за 2004 год.

Приключенческое фэнтези



Глен Кук
Сладкозвучный серебряный блюз
В романах о Гаррете Глен Кук смешал фэнтези и каноны «крутого» детектива — коктейль получился взрывоопасный и увлекательный.

Обзор книжного цикла о Гаррете — в №4(32) за 2006 год.



ДРУГИЕ КНИГИ

«МФ» знакомит читателей с нефантастическими книгами, тем не менее, интересными для всякого любителя почитать.

«ДАДИМ ИМ КОПОТИ!»

МИХАИЛ ВЕЛЛЕР
МОЕ ДЕЛО

не роман ● **Издательство:** *«АСТ», 2006* ● **352 стр.** ● **30000 экз.** ● **Жанр:** *Мемуары писателя*

«Вот под пятьдесят и займетесь литературной ерундой, а раньше — жаль», — советовал герою веллеровского рассказа «Гуру» его учитель. Сам Веллер, автор многочисленных рассказов, пьес, киносценариев, видимо, решил наконец, что возраст уже подходящий, можно писать мемуары. И написал — да так, что иным беллетристам-сюжетникам остается только завистливо скрежетать зубами.

«Мое дело» — о судьбе писателя, который «хотел писать не как все» в стране, не терпевшей «некаквседности». Впору бы ожидать от такой книги скорбных элегий да плачей Ярославны, но нет, Веллер в меру циничен, совершенно не слезлив и... бесконечно самолюбив. При этом энергетика человека, который много лет в *таких* условиях пробивал глухую стену, — да, вызывает уважение. Кроме того, Веллер охотно рассказывает не только в *каких условиях*, но и *как* он писал.

Итог: по сути, перед нами беллетризированный ликбез для начинающих писателей: психотренинг и мастер-класс в одном флаконе. Прочтите — и в бой! Дадим им копоти!

Владимир Пузий

ВИСКИ, ЗАБОРЫ И УТКА

ДЖИМ ДОДЖ. КАКША
JIM DODGE. FUP

Повесть ● **Обложка:** *В. Камаев* ● **Перевод:** *Ф. Гуревич* ● **Издательство:** *«Гаятри», 2006* ● **Серия:** *«Koffeйное чтиво»* ● **112 стр.** ● **3000 экз.** ● **Жанр:** *Магический реализм, притча*

Это вестерн, в котором звучит всего один выстрел. Это семейная хроника, завершающаяся ничем не объясненным, абсолютно магическим происшествием. Это очень смешная книга, в конце которой все персонажи, кроме одного, умирают. Однако при этом остается чрезвычайно светлое «послевкусие» — ощущение того, что они не умерли, а обрели бессмертие.

Один набор героев впечатляет: без малого столетний дедушка Джейк, который любит сидеть на крыльце и потягивать виски собственного производства, уверенный, что этот напиток дарит бессмертие; его внук, двухметровый детина по прозвищу Кроха, который самозабвенно строит заборы; огромный и хитрый дикий боров Столбняк, который обожает эти заборы разрушать; и, наконец, невероятно крупная и поэтому не умеющая летать утка-кряква по имени Какша (в оригинале Fup — сокращенное *fucked up*), из всех персонажей обладающая, пожалуй, самым сложным характером и самой важной миссией...

Итог: Какша справляется со своей задачей, проходит волшебную метаморфозу и обретает возможность летать.

Андрей Щербак-Жуков

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГРААЛИАДА

РИЧАРД БАРБЕР.
СВЯТОЙ ГРААЛЬ. ВО ВЛАСТИ ТАЙНЫ
RICHARD BARBER. THE HOLY GRAIL

Перевод: *С. Голова, А. Голов* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **640 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Научная монография*

Наверное, нет в фэнтези более «известного» артефакта, чем Святой Грааль. Ему посвящены не только книги, написанные на основе артуровских легенд, — иногда он появляется в самых неожиданных ситуациях и мирах. Интерес к этому мифу повысился благодаря нашумевшему «Коду да Винчи»: люди, которые прежде лишь краем уха что-то слышали о Граале, теперь стараются узнать о нем побольше. И неизбежно теряются в лабиринте версий, историй, трактовок.

Нарисовать карту странствий по стране Граальландии и попытался ученый-медиевист Ричард Барбер. Обстоятельно, с цитатами из первоисточников, он излагает историю появления Грааля в литературе и его трансформации — вплоть до наших дней. Каждый найдет здесь что-то свое, и даже самые искушенные граалеведы, думается мне, будут приятно удивлены.

Итог: увлекательное повествование, снабженное комментариями и иллюстрациями, но при этом лишенное занудства и сухости иных научных исследований.

Владимир Пузий

СЛЕДЫ НЕВИДАННЫХ ЗВЕРЕЙ...

ЧАРЛЬЗ ФОРТ. ОСКОЛКИ МЕЖПЛАНЕТНЫХ КАТАСТРОФ. КНИГА МЕРТВЫХ
CHARLES FORT. THE BOOK OF THE DAMNED

Перевод: *Г. Соловьева* ● **Издательства:** *«Эксмо», «Мидгард», 2006* ● **Серия:** *«Тайны древних цивилизаций»* ● **336 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Исследование необъяснимых феноменов*

А также дожди из рыб и лягушек, кровавые ливни, куски странной слизи и эктоплазмы... Все это и многое другое аккуратно фиксировалось учеными, недоумевавшими по поводу странных феноменов. Но ортодоксальная наука — та еще старая дева, все ей непонятное и неблизкое она пытается объяснить с помощью привычных, хоть и абсурдных, аргументов.

Писатель и журналист Чарльз Форт решил собрать все упоминания о подобных феноменах. В самом их факте наука не сомневается, а вот объяснения... Объяснения порой не вызывают ничего, кроме улыбки. Например, периодически выпадающие *в одном и том же месте* черные или красные дожди ученые объясняли выбросами в атмосферу вулканических извержений или еще проще: «Из Сахары песок нанесло»!

Итог: Форт вытащил из архивов множество фактов, которым неуютно в прокрустовом ложе официальной науки, — и предложил собственное объяснение, спорное, местами запутанное. Но сам перечень «случаев» впечатляет!..

Владимир Пузий

ВИДЕОДРОМ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

Новости киноиндустрии: *ЯНВАРЬ* 62

Съемочная площадка:
КИНОФАНТАСТИКА В ПРОИЗВОДСТВЕ 63

Новый «первый фильм года» — «**Волкодав**», анимационный новогодний фильм «**Новая сказка сказок**» и магический триллер «**Престиж**». Забегая вперед, расскажем о фильме «**Следующий**», и вспомним известный долгострой «**Железный человек**».

После финальных титров: *КИНОРЕЦЕНЗИИ* 66

Великолепная фантастическая притча «**Дитя человеческое**» и неплохой развлекательный анимационный фильм «**Смывайся**». На странице классики — фантастический боевик «**Безумный Макс**», с которого началась головокружительная карьера Мэла Гибсона.

Классики: *БРАТЬЯ ВАЧОВСКИ* 70

Их имена стали культовыми после всем известной «Матрицы». Кто такие братья Вачовски и как складывалась их карьера — в материале на наших страницах.

Новости аниме: *ЯНВАРЬ* 72

V МОСКОВСКИЙ АНИМЕ-ФЕСТИВАЛЬ 73

Последний аниме-фестиваль прошел с 3 по 6 ноября в Центральном доме предпринимателя. Репортаж о фестивале и рассказ о его главных хитах — аниме «**Призрак в доспехах: Невинность**» и «**Призрак в доспехах: Синдром одиночки**» читайте на наших страницах.

НОВИНКИ ЛИЦЕНЗИОННОГО ВИДЕО 78

ДРУГОЕ КИНО 81

Что посмотреть? 82

Рекомендации специалистов «Мира фантастики» и посетителей сайта MIRF.RU

Александр Чекулаев, Григорий Спицын

НОВОСТИ КИНО-ИНДУСТРИИ

NEWS

Москва-2080

Что будет с Белокаменной в конце 21 столетия? Ответ на этот вопрос мы скоро получим в фантастическом экшене Екатерины Гроховской «**Орден Семи**», действие которого происходит в Москве 2080 года. Сюжет картины держится в тайне: госпожа режиссер скупо намекает на шекспировские страсти, пришельцев, древний артефакт и футуристическое окружение а-ля «Пятый элемент». Также известно: главных героев звать Александр (Сергей Крапива) и Александра (возможно, некая звезда Голливуда), а злодеев — Герберт Нильс (Алексей А. Петрухин), Череп и Хельга Леонгард. Предполагаемый бюджет фильма, выходящего в 2008 году, — 17 миллионов долларов.

Ад: Перезагрузка

Клайв Баркер, автор замечательной садомазохистской сказки «**Восставший из ада**», объявил о начале работ над римейком своего хита 20-летней давности. Студия ***Dimension Films*** позвала его в качестве сценариста и продюсера новой версии. Пока неясно, чем римейк будет отличаться от оригинала и кто станет режиссером (вряд ли сам Баркер), но утыканный гвоздями Пинхед обязательно вернется. И это, согласитесь, здорово.

Война изотопов

Режиссер Зак Снайдер («Рассвет мертвецов», «300») подумывает об экранизации комиксов про населенную мутантами Землю после глобальной катастрофы — «**Кобальт 60**». Студия ***Universal*** купила права на этот сериал Вона Боде именно для Зака, надеясь, что тот сможет переложить на язык кино уникальный графический стиль Боде. Основой фильма станут эпические разборки героя в маске по прозвищу Кобальт 60 и архизлодея Стронций 90.

Колониальный роман

Все-таки Николас Кейдж очень любит комиксы. Не успел на экраны выйти Ghost Rider с его участием, как актер согласился на главную роль в киноверсии графической новеллы Готама Чопра «**Садху**» («Святой»). Фильм — оригинальный сплав магического опыта в духе Кастанеды и колониального романа — рассказывает о британском солдате Джеймсе Дженсоне, который, служа в Индии в 1858 году, проникается духовной мощью местной культуры и становится мистическим воином. Главный враг героя — английский мегаломаньяк Таунсенд, пытающийся завоевать индусов с помощью некромантии.

Как говаривал Питер Устинов в одном фильме: «Индия многих свела с ума. В том числе и меня...».

Кино по максимуму

Журнал «Мир фантастики» и «***Киномакс***» открывают на сайте ***www.mirf.ru*** еженедельную викторину «**Кино по максимуму!**». Ответив правильно на 5 вопросов о кино и фантастике, вы примете участие в розыгрыше двух билетов в сеть кинотеатров «Киномакс». По пятницам на сайте будут объявляться двое победителей, каждый из которых получит два билета на любой сеанс в любой московский кинотеатр сети. До 31 декабря 2006 викторина будет работать в пилотном режиме. Вслед за этим возможно расширение программы на все российские города, где присутствуют залы «Киномакса».

Монстры во мгле

Джордж Лукас окончательно отверг сценарий «Индианы Джонса 4» Фрэнка Дарабонта. Но нет худа без добра: теперь Фрэнк смог вернуться к экранизации романа Стивена Кинга «**Туман**». Ожидается, что съемки жуткой истории про нашествие монстров из неведомых измерений, прячущихся в сопровождающей их странной дымке, начнутся весной 2007 года. На роль протагониста, имеющего наилучшие шансы дожить до финала, претендует герой «Карателя» и «Глубокого синего моря» Томас Джейн.

В ДВУХ СЛОВАХ

...8 марта 2007 года выйдет романтическая фантазия Александра Стриженова «Любовь-морковь» про «обмен телами» с участием Гоши Куценко и Кристины Орбакайте... ● Режиссер Джордж Миллер заявил: «Безумному Максу 4» быть, но уже без Мела Гибсона... ● Морган Фримен («Бэтмен: Начало») в кинокомиксе Тимура Бекмамбетова Wanted сыграет роль киллера-ветерана, обучающего главного героя искусству убивать... ● Продюсер Джоэл Силвер купил права на экранизацию нового романа Орсона Скотта Карда «Империя» о грядущей Второй гражданской войне в США... ● Universal Pictures и Strike Entertainment начинают работу над римейком НФ-хоррора Джона Карпентера «Нечто»; сценаристом вновь выступит Рональд Д. Мур... ● «Хоббит» будет снят в виде двух фильмов: первая серия — по книге, вторая — по черновикам Толкина, о событиях, предшествовавших истории Фродо... ● Брайан Сингер все же снимет продолжение «Возвращения Супермена», которое выйдет в 2009 году; также он подумывает о постановке «икс-менского» спин-оффа «Росомаха»... ● Питер Джексон с прискорбием сообщает о безвременной кончине экранизации гейм-боевика Halo — Universal и Fox не договорились о бюджете с Microsoft... ● Монстры кунг-фу Джет Ли и Джеки Чан, как и обещали, сыграют вместе в неназванном пока фэнтези-фильме, основанном на легендах о Короле Обезьян; бюджет ленты — 70 миллионов долларов... ● Главная роль в сериале «Хроники Сары Коннор» ушла к Лене Хеди («Книга джунглей»)... ● Новый фильм о Бэтмене «Темный рыцарь» выйдет 18 июля 2008 года...

Михаил Попов

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

ЗВЕЗДЫ ЭТОГО НОМЕРА

Кристиан Чарльз Филипп Бейл (родился 30 января 1974). Фанатично обожает животных, приютил с улицы двух собак и трех кошек, активно помогает природоохранным организациям. Имена его ключевых персонажей различаются лишь одной буквой: Бейтмен («Американский психопат») и Бэтмен.

Николас Ким Коппола (Кейдж, родился 7 января 1974). Племянник режиссера Френсиса Форда Копполы. Фанат комиксов: взял псевдоним у супергероя Люка Кейджа и назвал младшего сына Кал-Элом в честь Супермена. У актера была татуировка Призрачного гонщика, которую пришлось свести перед съемками одноименного фильма.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Стрелы для съемок боевых сцен изготовлены реконструкторами из города Владимира. Стоимость «исторической» стрелы может достигать ста долларов, однако для фильма были приобретены упрощенные экземпляры по 50 рублей за штуку.
- Наиболее сложными в изготовлении были декорации Галирада, возведенные на студии «Мосфильм». 5000 квадратных метров вымышленного фэнтези-города были построены бригадой из 200 человек за 3 месяца.
- По мотивам фильма планируется сделать сразу несколько компьютерных игр, в том числе и одну для мобильных телефонов.
- Композитор «Волкодава» — Алексей Рыбников («Приключения Буратино», «Тот самый Мюнхгаузен» и др.).

ВОЛКОДАВ

Производитель: *«Централ Партнершип»*
Страна: *Россия*
Прокат в РФ: *«Централ Партнершип»*
Режиссер: *Николай Лебедев*
В ролях: *Александр Бухаров, Александр Домогаров, Оксана Акиньшина, Игорь Петренко, Юозас Будрайтис, Резо Эсадзе, Наталья Варлей*
Премьера в России: *1 января 2007*
Продолжительность: *132 минуты*

Официальный сайт картины: *wolfhound.ru, volkodaw.ru*
Сайт производителя: *centpart.ru*
Домашняя страница режиссера: *nlebedev.ru*
Сайт о Марии Семеновой: *semenova.ru*
Сайт об Александре Бухарове: *a-buharov.narod.ru*
Сайт об Александре Домогарове: *a-domogarov.narod.ru*

ЖАНР *Славянское фэнтези*

Сюжет

Волкодав — сын кузнеца, могучий воин, последний из рода Серых Псов. Когда-то очень давно чужеземцы под предводительством кунса Винитария, прозванного Людоедом, уничтожили его деревню, а самого Волкодава продали в рабство. Молодой человек угодил в гиблые Самоцветные рудники, но выжил, и, закаленный испытаниями, отомстил Людоеду за истребление своего рода, попутно освободив из замка злодея двух пленников: мудреца Тилорна и рабыню Ниилит.

Вместе с ними, а также с верным Нелетучим Мышом наш герой попадает в город Галирад, переживающий далеко не самые лучшие времена. Местный правитель мечтает устроить для своей дочери Елени политический брак, благодаря которому Галирад получит надежную защиту. Девушке предстоит дальняя и опасная поездка к жениху. Волкодав нанимается ее телохранителем, даже не подозревая, какие приключения ждут его впереди.

Прогноз

«Волкодав» — самый знаменитый «долгострой» российского кино 21 века. Проект был запущен еще летом 2004 года. Фильм обещали показать в 2005. Потом в 2006. Теперь же «Централ Партнершип» явно хочет повторить трюк «Дневного дозора» и сделать не просто «русского Конана», а «первый фильм года». Причем вместо задушенного шепота «иди в кино» можно молча показать бюджет картины — и давка у касс будет гарантирована.

Счетчик расходов уже давно перевалил за 10 миллионов долларов, что ставит «Волкодава» где-то посередине между клиповыми «Дозорами» и помпезным «Сибирским цирюльником». Для сезона новогодних каникул, когда в качестве основного развлечения нам предлагается шампанское, шпроты, «С легким паром» и жуткие эстрадные оргии на центральных телеканалах, это очень весомый аргумент.

«Волкодав» всерьез претендует на звание «абсолютный хит». Но, к сожалению, именно это и наводит на серьезные размышления. Дословной экранизации ждать не стоит. Дело в том, что основная масса зрителей познакомится с первоисточником лишь после премьеры, когда, по аналогии с «Дозорами», в продаже появится переиздание первой книги цикла, украшенной кадрами из фильма. Но до этого момента люди будут ожидать от «Волкодава» эффектного сказочного боевика. Им вряд ли понравится история про здоровенного дуболома с тонкой душевной организацией, умеющего делать лишь три вещи: петь жалостливые песни, тискать больных зверушек и наматывать кишки врагов на древко копья.

Именно поэтому «Волкодав», скорее всего, окажется красивым, динамичным, в меру жестоким, в меру чувственным фэнтези-боевиком с некоторой претензией на эпичность, но без нравственно-воспитательных амбиций.

Схватка с бандитами у святилища.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

НОВАЯ СКАЗКА СКАЗОК
HAPPILY N'EVER AFTER

Производитель: *BFC Berlinger Film Companie/Vanguard Films/BAF Berlin Animation Film*
Страны: *Германия, США*
Прокат в РФ: *«Пирамида»*
Режиссер: *Пол Джей Болджер*
Роли озвучивали: *Сигурни Уивер, Сара Мишель Геллар, Фредди Принц-младший, Джордж Карлин*
Премьера в России: *11 января 2007*
Девиз: *The future looks Grimm («Будущее мрачно» — игра слов, основанная на фамилии братьев Гримм)*
Продолжительность: *82 минуты*

Сайты производителей: *baf-film.com, vanguardanimation.com*

ЖАНР *Анимационная сказка*

Сюжет

А вы знаете, кто следит за тем, чтобы в сказках принц поцеловал Спящую красавицу, а Волк съел бабушку — но никак не наоборот? Это добрый Волшебник, а также два его бестолковых помощника — Манк и Мамбо. Но однажды главный распорядитель сюжетов отправился в отпуск, и сказочное королевство осталось без надлежащего присмотра.

В это же самое время Золушка, она же Элла (сокращение от Cinderella) мечтает о прекрасном принце и готовится к поездке на знаменитый бал. Ее единственный друг — дворцовый мойщик посуды Рик — был бы не прочь стать больше, чем другом, но чрезмерная гордость не позволяет ему признаться Элле в любви (впрочем, друзья Рика считают, что гордость здесь не при чем и парень попросту страдает от психического «принцева комплекса»).

Это только присказка, а сказка впереди. Во время бала мачеха Эллы умудрилась пробраться в мастерскую Волшебника и взять контроль над сюжетом. Злодейка хочет низвести Золушку до состояния золы, и ради этого она принимается сочинять фольклорные «ремиксы». Персонажи одной сказки оказываются в другой, вместо счастливых финалов наступают глобальные катастрофы, и весь волшебный мир начинает трещать по швам.

При таких обстоятельствах романтичной Элле не остается иного выбора, кроме как срочно переквалифицироваться в хардкорную героиню без страха и упрека. Она организовывает группу сопротивления и отправляется в поход по мутировавшим сказкам, чтобы призвать к ответу свою безумную мачеху.

Прогноз

Что может быть лучше, чем хорошая сказка на Новый год? Только одно — хорошая, интересная и необычная сказка. Не смотрите на то, что мультфильм немецкий и плохо соответствует американским традициям озвучивания, согласно которым дубляж анимационной картины должен напоминать экскурсию по «Аллее славы» Голливуда.

У нас уже есть пример успешного сотрудничества немецких художников и американской анимационной студии — «Мадагаскар» (2005). Конечно, молодая фирма Vanguard — это не «мадагаскарский» DreamWorks, однако легкость бумажника часто компенсируется трудолюбием, обилием свежих идей (что хорошо видно на примере сюрреалистического сценария) и элегантностью их исполнения. Поэтому в отношении «Новой сказки сказок» мы имеем полное право испытывать осторожный оптимизм.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Это уже пятый кинопроект, где Сара Мишель Геллар работает вместе с Принцем-младшим, но в то же время это их первый опыт сотрудничества в сфере анимации.
- «Новая сказка сказок» — режиссерский дебют Пола Джея Болджера. Раньше он работал аниматором.

Сейчас крестная фея сделает Элле предложение, от которого невозможно отказаться.

На киноэкранах России в январе

Кинопремьеры могут быть перенесены прокатчиками на другой срок по не зависящим от редакции причинам.

С 1 января:
- **«Волкодав»** славянское фэнтези.

С 4 января:
- **«Паутина Шарлотты»** (Charlotte's Web) анимированная сказка.

С 11 января:
- **«Новая сказка сказок»** (Happily N'Ever After) анимационная сказка.

С 18 января:
- **«Белый шум 2: Яркий свет»** (White Noise 2: The Light) паранормальный триллер.
- **«Мальчик-оборотень и волшебный автобус»** (Horror Bus) анимационная фантазия.
- **«Престиж»** (The Prestige) магический триллер.

Забегая вперед...

СЛЕДУЮЩИЙ
NEXT

- **Производитель:** Revolution Studios/Saturn Films/Initial Entertainment Group
- **Прокатчик:** «Централ Партнершип»
- **Режиссер:** Ли Тамахори («Три икса 2: Новый уровень», «Умри, но не сейчас», первый эпизод «Клан Сопрано»)
- **В ролях:** Николас Кейдж, Джулианна Мур, Джессика Бил, Пол Рэй
- **Предполагаемая премьера:** 27 сентября 2007

Новая экранизация шизофренических фантазий Филипа К. Дика. На этот раз в основу сюжета положен его рассказ «Золотой человек». Оригинальная история подверглась значительной переработке. В первоисточнике Золотой человек был «эхом атомной войны» — мутантом, прекрасным, но безмозглым животным, умеющим делать лишь две вещи: видеть будущее и очаровывать женщин.

События фильма разворачиваются в условной современности. Вместо всемогущего Центрального Управления Безопасности, отлавливающего и уничтожающего новые виды homo sapiens, за главным героем — провидцем Крисом Джонсоном (Кейдж) — охотятся агенты ФБР. Спецслужбы хотят использовать его способности, чтобы предотвратить крупный террористический акт. Крису придется выбирать между двумя возможными вариантами будущего — спастись самому, либо спасти множество людей, среди которых есть женщина, которая должна стать матерью его ребенка.

Бюджет картины составляет 70 миллионов долларов.

ПРЕСТИЖ
THE PRESTIGE

Производитель: *Newmarket Productions/Syncopy/ Touchstone Pictures/Warner Bros. Pictures*
Страна: *США*
Прокат в РФ: *Каро Премьер*
Режиссер: *Кристофер Нолан («Помни», «Бэтмен: Начало»)*
В ролях: *Хью Джекман, Кристиан Бейл, Майкл Кейн, Скарлетт Йохансон, Дэвид Боуи, Энди Серкис*
Премьера в России: *18 января 2007*
Девиз: *Дружба, ставшая соперничеством. Соперничество, ставшее битвой.*
Возрастной рейтинг: *PG-13 (не рекомендуется лицам до 13 лет)*
Длительность: *128 минут*

Официальный сайт картины: *theprestige.movies.go.com*
Сайт Дэвида Копперфилда: *davidcopperfield.com*

ЖАНР *Магический триллер*

Сюжет

Конец 19 века, викторианская Англия. Время расцвета «сценической магии». Два друга — аристократ Роберт Агнье (Джекман) и простолюдин Альфред Борден (Бейл) — обучаются искусству фокусов. Однажды, когда жена Агнье участвовала в опасном трюке, Борден неправильно связал ей руки. Женщина утонула. Молодые «маги» смертельно рассорились и начали сольные карьеры, периодически устраивая друг другу пакости.

Вскоре вражда переросла в открытую войну. Агнье вызывается добровольцем на шоу, где Борден ловил пули на лету, но использует боевой патрон вместо холостого. Борден выживает, и мстит вдвойне — портит потайное механическое устройство Агнье, из-за чего его коронный фокус оборачивается трагедией, а также уводит у обидчика симпатичную ассистентку Оливию (Скарлетт Йохансон).

Ставки возрастают. Борден обзаводится таинственным помощником и демонстрирует невероятный феномен телепортации: кидает мячик с одной стороны сцены и тут же ловит его с другой. Для Агнье становится делом чести раскрыть секрет своего визави. Отчаявшись, он обращается за помощью к легендарному физику Николе Тесле...

Прогноз

В настоящее время мы уже получили отзывы американских зрителей. Их можно выразить в двух словах: «Ошеломительно» и «Странно». Кристофер Нолан не просто командует парадом высокооплачиваемых актеров. Он снял умное, «сочное», невероятно стильное зрелище, которое незаметно похищает зрителей из кресел и утягивает их по ту сторону экрана.

Картина слегка напоминает другую работу режиссера — «Помни» (Memento). Альфред Борден сидит в тюрьме, ожидая казни за убийство Агнье, и читает дневник, вспоминая историю их вражды. Это фильм-загадка, которую вдумчивый зритель сможет разгадать незадолго до финала. Нам остается лишь сказать «спасибо» прокатчикам, назначившим премьеру «Престижа» на третью неделю нового года. Просмотр этой картины станет достойным завершением новогодних праздников.

Перенесенные премьеры

С 9 ноября 2006 на 18 января 2007
- **Нелепей вымысла** (Stranger than Fiction) романтическая комедия.

С 30 августа 2006 на 21 января 2007
- **Мертвые дочери** j-horror по-русски.

Значит так, девочки, фокус будет следующий: я щелкну пальцами, и с вас исчезнет вся одежда. Аплодисменты, все встают.

Долгострой

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК
IRON MAN

- **Производитель:** Marvel Enterprises
- **Прокатчик:** United International Pictures
- **Режиссер:** Джон Фавро («Эльф», «Затура», «Принцесса Марса»)
- **В ролях:** Роберт Дауни-младший, Терренс Говард
- **Предполагаемая премьера:** 1 мая 2008

Точный сценарий картины еще не известен, хотя ее премьера обещалась нам еще с 2005 года. Скорее всего, комиксовая предыстория супергероя будет оставлена без принципиальных изменений. В оригинале было так: Тони Старк — гениальный молодой ученый, наследник богатых родителей, владелец военно-промышленной корпорации, отправляется во Вьетнам, чтобы изучить особенности работы своего оружия в реальных условиях. Там он получает очень опасное ранение в сердце и попадает в плен к местному «полевому командиру». Тот заставил Старка работать на него, однако ученый перехитрил злодея и тайком сконструировал боевой мега-костюм, поддерживающий его слабеющее сердце. Быстро вправив мозги обнаглевшим азиатам, Тони Старк вернулся домой и, как полагается всем супергероям, зажил двойной жизнью. Иначе говоря, амбициозный капиталист является лишь фасадом для храброго Железного человека.

Недавно было объявлено, что главным кинематографическим противником Железного человека станет китайский техноманьяк Мандарин.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Бюджет картины составляет 40 миллионов долларов. На момент подготовки материала она еще не вышла в мировой прокат, но уже собрала в США 45 миллионов.
- Термин «Престиж» в данном фильме означает последнюю стадию сценического фокуса — кульминацию, пик эмоционального напряжения и фантастическую развязку.
- «Престиж» — третья картина из целой серии вошедших в моду фильмов про фокусников. До него на экраны вышла «Сенсация» (Scoop) Вуди Алена и «Иллюзионист» с Эдвардом Нортоном, причем в первой также снимались Хью Джекман и Скарлетт Йохансон.

РЕЦЕНЗИИ

ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

НОВАЯ НАДЕЖДА

ДИТЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ
CHILDREN OF MEN

ЖАНР *Фантастическая притча*

Источник: *Одноименный роман Филлис Дороти Джеймс* ● **Производство:** *Universal Pict./Strike Ent./Hit & Run Prods./Quietus Prods. Ltd* ● **Режиссер:** *Альфонсо Куарон* ● **В ролях:** *Клайв Оуэн, Джулианна Мур, Майкл Кейн, Чиветель Эджиофор, Чарли Ханнэм, Клэр-Хоуп Ашитли, Питер Муллан* ● **Премьера в России:** *19 октября 2006* ● **Прокатчик в России:** *UIP* ● **Возрастной рейтинг:** *R (не рекомендуется лицам до 16 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Библия
- «Побег из Нью-Йорка» (1984)
- «Безумный Макс: Под куполом грома» (1985)
- Кристофер Прист «Фуга темнеющему острову»

Конец света подкрался незаметно, уложившись в неожиданно скромный бюджет. Никаких тебе обещанных библейских спецэффектов: трубящих ангелов, всадников апокалипсиса, землетрясений, морей из крови, звезды «Полынь», нашествия саранчи — ничего. Просто Господь отключил людям репродуктивную функцию. Очень экономно. И очень эффективно.

Заметим, так же экономно и эффективно режиссер Альфонсо Куарон воспользовался шансом снять один из лучших фильмов года. Мы еще до «Узника Азкабана» поняли, что парень далеко пойдет, но не ожидали, что прогресс окажется столь стремителен. Молодой постановщик создал ленту, без сомнения, сделавшую бы честь любому признанному мэтру. Застал врасплох, прямо скажем.

Объяснить удавшийся вопреки ожиданиям (и неважным кассовым сборам, связанным с нежеланием масс брать с собой в мультиплексы мозги) фокус сложно. Как-то так звезды сошлись, что у переехавшего в Великобританию мексиканца оказалось единственно верное сочетание вкуса, ума и таланта, дабы выдать на-гора самую мудрую кинопритчу за многие годы. С многослойным социокультурным посланием и мощным религиозным подтекстом.

ЦИТАТЫ
- Теодор: «Кто отец ребенка?» — Ки: «Какой отец? Я девственница! Ладно, шучу... Но было бы круто, верно?»
- Джаспер: «Твое дитя — чудо, которого ждал весь мир».
- Мириам: «Когда затихли голоса на детских площадках, на смену им пришло отчаяние...».

По иронии судьбы герои должны скрывать от людей то, что могло бы дать им надежду.

ЭТО ИНТЕРЕСНО
- Ряд граффити для картины создал подпольный художник-неформал Банкси, не разрешающий себя фотографировать. Его реальное имя также неизвестно.
- Был слушок, что на роль беременной девушки Ки хотели позвать Эмму Уотсон, но она была занята, играя Гермиону в очередном «Гарри Поттере».
- Если верить надписи на футболке героя, глобальный кризис не помешал проведению в Лондоне Олимпийских игр 2012 года.
- Майкл Кейн играет в фильме заслуженного автора политических карикатур. Работы в его кабинете — рисунки реального карикатуриста The Guardian Стива Белла.
- Целую неделю в одном из центральных лондонских кинотеатров кино демонстрировалось под названием «Дитя мое», и никто не заметил ошибки!

Banksy Was Here...

К сожалению, автор этих строк не знаком с романом Филлис Джеймс, по которому поставлена картина, и не может с уверенностью сказать, какие плюсы она унаследовала от книги, а какие следует непременно зачислить в актив кинематографистов. В любом случае, экранизация случилась отличная, с какой стороны ни взгляни. Актеры не то чтобы выворачиваются наизнанку, но играют уверенно и точно (особенно хороши Оуэн и Кейн). Режиссура собранная, жесткая, подкупающе лаконичная — ничего лишнего, работает каждая деталь. Роскошная операторская работа Эммануэля Любецки, сумевшего сплавить лихорадочную динамику «Черного Ястреба» и сумрачную красу мистических ребусов М. Найта Шьямалана, уже получила приз на Ве-

Жестокий подпольщик Люк — инкарнация евангельского Луки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ничего себе попил кофейку...

В 2027 году Джулианна Мур неплохо сохранилась. А вот остальной мир...

Приглядитесь: на английских заборах видны надписи на русском языке.

нецианском фестивале (сам Куарон завоевал там премию Laterna Magica) — и явно тянет на «Оскар». Налицо крепкий, продуманный сценарий, никогда не забывающий давать пищу как уму, так и сердцу. Прямо скажем, нам повезло.

Если что-то и вызывает легкое смущение, так это порой избыточные христианские аллюзии: героя зовут Теодор, то есть, «Дар Божий»; имя опекаемой им единственной беременной женщины в мире звучит как «Ключ»; весь сюжет в целом — откровенный парафраз евангельской истории рождения Мессии и бегства из Вифлеема — и так далее. А еще авторы упорно закрывают глаза на очевидную логическую дырку; судя по состоянию биологических наук, к 2027 году проблемы бесплодия научатся запросто решать с помощью богопротивного клонирования.

Впрочем, это так, мелкие придирки. В остальном фильм производит чрезвычайно сильное впечатление. При всем эпи-

Имя Джаспера Палмера — четкая отсылка к библейскому волхву Гаспару, Дары Приносящему.

ческом накале страстей в нем нет ни единого «мыльного», манипулирующего чувствами публики момента, а горькие мысли по поводу деградации западной цивилизации (рост ксенофобии, достойная Большого Брата политика двойных стандартов, прогрессирующее ограничение свобод, экологическая безответственность) не выпирают «лекционной» надстройкой, а гармонично вплетены в действие. Поклонникам громокипящих спецэффектов и футуристических чудес, правда, придется затянуть пояса — так у нас и не «Пятый элемент», а серьезная, реалистичная драма о возможном конце света.

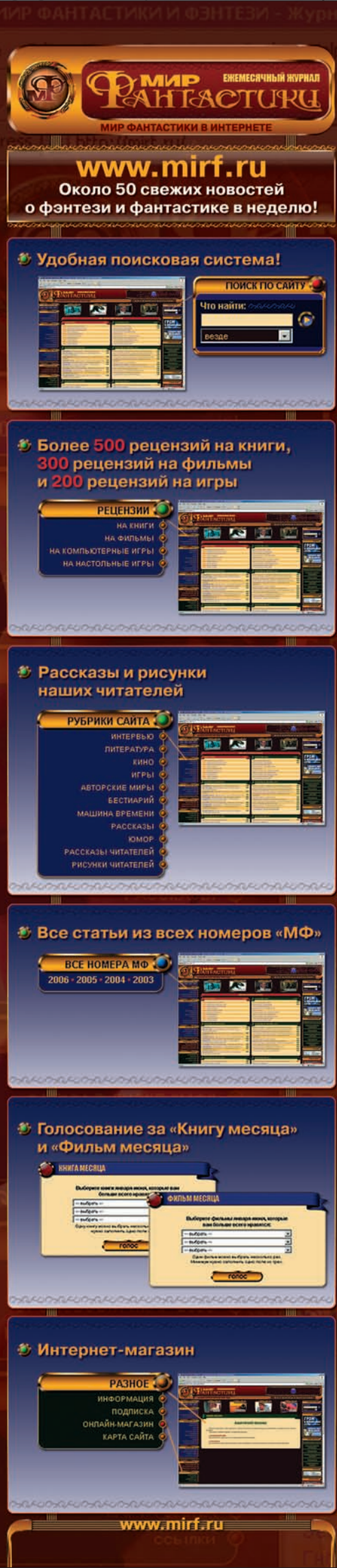
Самое же главное, «Дитя человеческое» дает нам то, на что обычно скупятся многие талантливо снятые антиутопии — Надежду. Причем, делает это очень тонко, напоминая неочевидную истину: обретение Надежды — еще не Дар, а испытание на пути к нему. И лишь от нас зависит, сможем ли мы пройти это испытание, доказав, что еще способны оставаться Людьми с большой буквы, а не мясными машинами эволюции.

Итог: изумительная многослойная притча о будущем цивилизации, демонстрирующая прекрасный баланс между эмоциональным и интеллектуальным наполнением.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8
СЮЖЕТ	9
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	10
РЕЖИССУРА	10
АКТЕРСКАЯ ИГРА	8

ОЦЕНКА МФ **9**

Александр Чекулаев



ГРЫЗУНЫ ПРОТИВ АМФИБИЙ

СМЫВАЙСЯ! *FLUSHED AWAY*

ЖАНР *3D-анимационная фантазия*

Производство: *Aardman Animation/DreamWorks Animation* ● **Режиссеры:** *Сэм Фелл, Дэвид Боуэрс* ● **Роли в России озвучивали:** *Иван Ургант, Яна Чурикова* ● **Премьера в России:** *3 октября 2006* ● **Прокатчик в России:** *UIP* ● **Возрастной рейтинг:** *PG (рекомендуется смотреть в сопровождении родителей)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Бондиана (1962—2006)
- «Роман с камнем» (1984)
- «Уоллес и Громит: Проклятие Кролика-оборотня» (2005)

Признаться, сюжеты, в которых главный герой отправляется навстречу приключениям через канализацию, не являются фаворитами вашего покорного слуги. К тому же, за последнее время ему пришлось посмотреть слишком много 3D-мультфильмов, и на встречу с очередным компьютерным опусом как-то не тянуло. Объелся.

То, что лента «Смывайся!» все ж угодила на наши священные страницы, связано с тем, что ее делала британская студия Aardman, несущая ответственность за такие уморительные анимационные дебоши, как «Побег из курятника» и «оскароносные» картины про Уоллеса и Громита. Оправдания нужного калибра, чтобы пройти мимо новой работы ехидных триттов, не нашлось.

Оно и к лучшему. Потому что фирма, как и прежде, веников не вяжет. Впервые изменив технике «Пластилиновой вороны» и перейдя на полигональную графику, парни ничего не потеряли — что бы там ни писали в форумах оскорбленные фанаты. Кино получилось веселое, динамичное, красочное и с уймой презабавнейших шуток (как вам таракан, увлеченно читающий «Превращение» Кафки?).

Другое дело, что на фоне кризиса перепроизводства 3D-анимации, настигшего нас в этом сезоне, мы слегка затрудняемся назвать веские причины, по которым «Смывайся!» следует однозначно предпочесть, скажем, «Сезону охоты» — или «Грозе муравьев». Тонкий английский юмор? Да, но его куда меньше, чем в подвигах Уоллеса и Громита — налицо ориентированность на американский рынок. Нестандартный дизайн персонажей? Это есть, но графический стиль студии в целом за многие годы почти не изменился. Драйв? — «Тачек» тут не обгонишь. Классный сюжет? Мы бы не назвали вынужденное хождение молодого сноба «в народ» — с попутной переоценкой ценностей, битвой с мегаломаньяком и обретением подружки — вершиной драматургии.

И все же картина обладает особым очарованием и убийственной иронией, выделяющими ее из ряда себе подобных. Этот шарм всегда чувствуется в фильмах, созданных людьми, от души увлеченными своим делом, а не выполняющими заказ. Даже если они выполняют заказ — в данном случае: догнать и перегнать студию Pixar с ее крысопроектом «Рататуй».

По нашим временам, этого уже достаточно, чтобы занести «Смывайся!» в кандидаты на первоочередной просмотр. Тем более что на лицензионных дисках, похоже, кино выйдет не скоро — прокатывает его студия Paramount, не имеющая DVD-дистрибьютора в России.

Итог: не шедевр, но прекрасное семейное развлечение, подтверждающее статус Aardman как сильнейшей анимационной студии Европы. Особое спасибо за музыкальных слизняков и лягушек-ниндзя — этого в «Мире животных» не покажут!

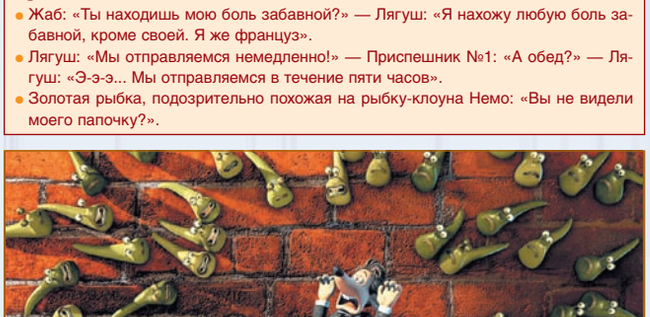
ЗРЕЛИЩНОСТЬ	9
СЮЖЕТ	7
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	8
РЕЖИССУРА	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Александр Чекулаев

ЦИТАТЫ

- Жаб: «Ты находишь мою боль забавной?» — Лягуш: «Я нахожу любую боль забавной, кроме своей. Я же француз».
- Лягуш: «Мы отправляемся немедленно!» — Приспешник №1: «А обед?» — Лягуш: «Э-э-э... Мы отправляемся в течение пяти часов».
- Золотая рыбка, подозрительно похожая на рыбку-клоуна Немо: «Вы не видели моего папочку?».



Они ползут на свет, Родди. Так что лучше перестань отсвечивать.

Как мы оцениваем фильмы

«Мир фантастики» оценивает каждый фильм по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:

Зрелищность — то, насколько фильм держит зрителя в напряжении, насколько хорошо поставлены экшен-сцены и удачны спецэффекты.

Сюжет — интересность и непредсказуемость сценария.

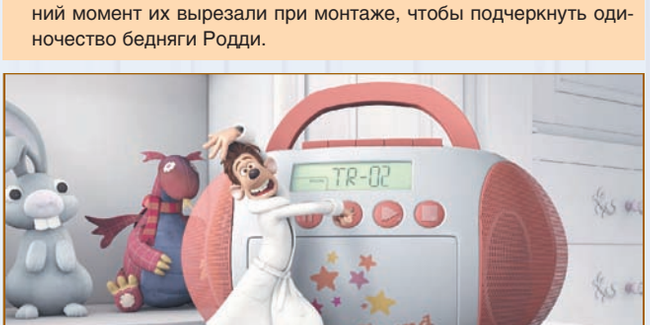
Стиль/Атмосфера — то, насколько гармонично скомпонованы все составляющие кинокартины, ее художественная ценность и соответствие заявленному жанру.

Режиссура и ***Актерская игра*** — уровень режиссерского и актерского мастерства.

Оценка МФ — мнение редакции по поводу соотношения вышеуказанных критериев с учетом специфики жанра каждого конкретного фильма.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Одной из главных причин, по которым было решено перейти с «пластилиновой» на компьютерную анимацию, — сложности, возникшие бы при покадровой съемке сцен на воде.
- В оригинале крысу Спайка озвучил Энди «Горлум» Серкис. Он выиграл эту роль у сильнейших соперников — Роберта Де Ниро и Уильяма Шатнера. А Жан Рено дал голос Лягушу, победив Джонни Деппа, Кевина Клайна и Стеллана Скарсгаарда.
- В трейлере ленты герою прислуживает пара хомяков. В последний момент их вырезали при монтаже, чтобы подчеркнуть одиночество бедняги Родди.



Родди без ума от группы Pet Shop Boys!

Даже в критической ситуации герой не забывает думать об ЭТОМ.

И ГИБСОН ТАКОЙ МОЛОДОЙ...

БЕЗУМНЫЙ МАКС
MAD MAX

ЖАНР *Фантастический боевик*

Производство: *Crossroads/Kennedy Miller Productions/Mad Max Films* ● **Режиссер:** *Джордж Миллер («Безумный Макс 2: Воин дороги», «Безумный Макс 3: Под куполом грома», «Иствикские ведьмы»)* ● **В ролях:** *Мэл Гибсон, Джоэнн Сэмюэл, Хью Кияс-Берн, Тим Барнс, Роджер Уорд, Дэвид Кэмерон* ●
Дата выпуска: *1979 год* ● **Длительность:** *93 минуты*

КЛАССИКА 1979 год

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- «Разрушитель» (1993)
- «Судья Дредд» (1993)
- «Водный мир» (1995)

Эта история произошла в «не столь отдаленном будущем». Макс Роктански (Гибсон) служит в австралийском дорожном спецподразделении Main Force Patrol и занимается патрулированием полузаброшенных шоссе и борьбой с бандами одичавших байкеров. Он считается лучшим полицейским гонщиком, способным обезвредить любого негодяя, однако у самого Макса другой взгляд на специфику своей работы. Он мечтает как можно скорее уволиться из MFP (плохо оснащенной и еще хуже финансируемой), однако всякий раз находятся причины, по которым ему приходится остаться.

Во время одной из погонь лидер банды мотоциклистов по кличке «Ночной гонщик» (Nightrider) попадает в аварию и гибнет. После этого Макс опять пытается уйти со службы, и начальство пускает в ход последний козырь — дает ему лучшую из всех имеющихся машин. От черной красавицы с форсированным 600-сильным мотором способен отказаться только тот, кто ни разу не сидел за рулем. А Макс — настоящий «человек дороги».

Между тем злобные байкеры не забыли о гибели своего главаря. Их новый лидер — «Отрезатель пальцев» (Toecutter) — мстит Максу, убивая его напарника, жену и дочь. При таких обстоятельствах наш герой наконец-то увольняется из полиции и выходит на тропу, вернее — на шоссе войны.

Этот фильм уникален во многих смыслах. Он послужил стартовой площадкой, с которой никому не известный австралиец Мэл Гибсон вышел на звездную орбиту. Туда же отправился и режиссер, ранее зарабатывавший себе на хлеб медициной. Кроме того, «Безумный Макс» породил целое культурное явление, став пионером киножанра «одичавшего футуризма» (последним, и, к сожалению, провальным проектом подобного рода был «Водный мир» 1995 года).

Картина была снята буквально «на коленке». Джордж Миллер работал в мельбурнской «Скорой помощи» и часто сталкивался со страшными увечьями от дорожных аварий. Из этих впечатлений у него и родилась идея «Безумного Макса». Сколотив группу энтузиастов, Миллер нашел источники финансирования и приступил к съемкам, продлившимся около 12 недель.

Денег постоянно не хватало. Приходилось экономить везде, где только можно. Например, стильный кожаный костюм имелся только у Макса. Остальные полицейские щеголяли в форме из винила. Монтаж фильма происходил в спальной комнате продюсера (тоже новичка в этом деле), причем из всей аппаратуры был лишь самодельный просмотровый агрегат, собранный отцом продюсера.

Итог: фильм вошел в Книгу рекордов Гиннеса как самый прибыльный кинопроект. При бюджете в 300 тысяч австралийских долларов (из них 15 тысяч составил гонорар Гибсона) он заработал свыше 100 миллионов в мировом прокате. Этот рекорд был побит лишь в 2000 году — любительский ужастик «Ведьма из Блэр» стоил 25 тысяч, а собрал почти 250 миллионов). Культовая картина буквально взорвала кинорынок. По нынешним меркам она выглядит простовато, но обладает таким «запасом прочности», что способна порадовать искушенных киноманов даже в 21 веке.

Это интересно

- Легендарный «перехватчик» Макса — черный Ford XB Falcon GT351 (двигатель V8 объемом 5,75 литра). С окончанием съемок машина была продана, но после грандиозного успеха фильма ее тут же выкупили назад для второй части. В настоящее время можно приобрести лишь ее копии.
- Примерно 20% из погонь, прописанных в сценарии, не были сняты из-за проблем с финансированием.
- Служебный номер патрульного Макса — 4073.
- Мел Гибсон попал на пробы после пьяной драки, избитый до синевы. Тогда его не стали слушать, но предложили прийти чуть позже, пояснив: «Нам нужны фрики».

Оригинальный черный «перехватчик» Макса (выставка в Мельбурне, 1979).

Присутствуют

- мир безрадостного будущего
- зрелищные погони
- сладкая месть

Отсутствуют

- уродливые мутанты
- новые технологии
- дорогие спецэффекты

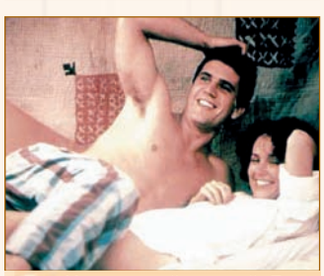
ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8
СЮЖЕТ	8
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	9
РЕЖИССУРА	8
АКТЕРСКАЯ ИГРА	8

ОЦЕНКА МФ **8**

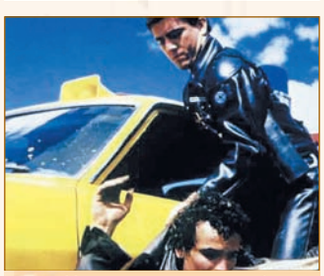
Михаил Попов

Это не таксисты-садомазохисты, а Макс и Гус, копы с большой дороги.

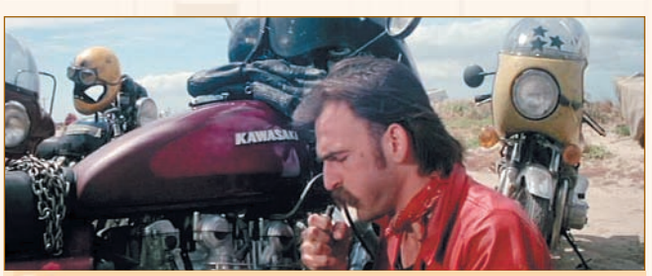
Желтый «перехватчик» пробивает трейлер. Никогда так не делайте.



Макс с живой супругой. Пока еще живой.



Макс вежливо помогает бандиту Джонни подняться с земли.



Kawasaki предоставила для съемок 14 мотоциклов бесплатно.

Дмитрий Злотницкий

РЕВОЛЮЦИОНЕРЫ ДО КОНЦА

БРАТЬЯ ВАЧОВСКИ

Кто в юности не был революционером — лишен сердца, а кто в зрелом возрасте не стал консерватором — лишен мозгов.

Уинстон Черчилль

Есть два пути к вершинам величия. Первый — долгим и упорным трудом доказывать свое мастерство и талант. Тогда со временем вас могут признать. Второй — ворваться на вершины славы подобно вихрю, создав что-то настолько оригинальное и самобытное, что не оставит равнодушным никого. И уже назавтра вы проснетесь знаменитым.

Смотри, опять Ривз полетел.

Вторым путем воспользовалась пара, в общем-то, простых американских парней, выросших в Чикаго на комиксах и ролевых играх. Братья Вачовски взлетели на голливудский Олимп со скоростью Нео, мчащегося спасать свою возлюбленную, и уже одной только «Матрицей» заработали себе место в истории фантастического кинематографа. А ведь на достигнутом они не остановились!

Связь с Голливудом

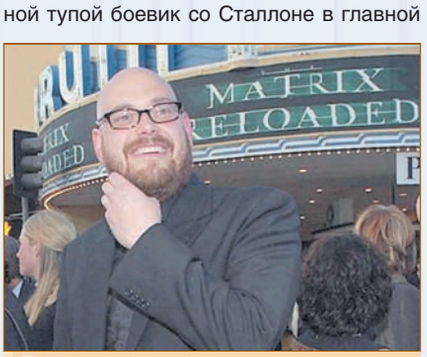
Полное погружение в работу.

Лоуренс (Ларри) и Эндрю (Энди) Вачовски росли обычными подростками из семьи среднего достатка: отец — бизнесмен, мать — медсестра. Будущее братьев было прописано на десять лет вперед и, несмотря на разницу в два года, их первые шаги по жизни практически идентичны. Сначала школа, в свободное время игра в **Dungeons & Dragons**, участие в театральных постановках и работа на школьном же телевидении, — причем уже тогда оба отдавали предпочтение технической стороне дела и не лезли в кадр.

После — учеба в университетах, но там оба Вачовски долго не задержались и начали зарабатывать себе на хлеб плотницким делом. Наверняка можно найти тысячи, если не миллионы людей со схожей биографией. Но для Лари и Энди настоящая жизнь только начиналась.

Свободное время они посвящали любимому хобби — комиксам, и даже потрудились на самое матерое в этой сфере издательство — ***Marvel Comics***. Но настоящий успех ждал их на иной стезе. Как это часто бывает, помогла случайность: на глаза братьям попалась книга второразрядного голливудского режиссера Роджера Кормана, которая вдохновила их на написание первого сценария фильма, посвященного каннибалам, поедающим здоровых людей. Фильм **Carnivore** так и не сняли, но он помог достигнуть другого важнейшего результата — на Фабрике грез заметили талантливых братьев.

Их следующее произведение, сценарий будущей картины «Убийцы», приобретает ***Warner Bros***. Сам Мэл Гибсон признает его выдающимся. Казалось бы: вот он — долгожданный успех, но не тут-то было. Режиссером стал не Гибсон, а Ричард Доннер, перекроивший творение Лари и Энди так, чтобы создать очередной тупой боевик со Сталлоне в главной



Младший брат Энди выглядит куда внушительней...

Не знаете, что купить? Мы подскажем.

роли. Братьям осталось только попробовали убрать свои имена из титров (попытка закончилась неудачно) и забыть о провальном проекте.

Неудивительно, что следующий свой фильм они решили ставить самостоятельно. Им стала «Связь» — нуарный детектив о двух лесбиянках, пытающихся умыкнуть у мафии пару миллионов долларов. В общем, фильм сильно на любителя, но именно он стал для братьев Вачовски путевкой в мир большого кино.

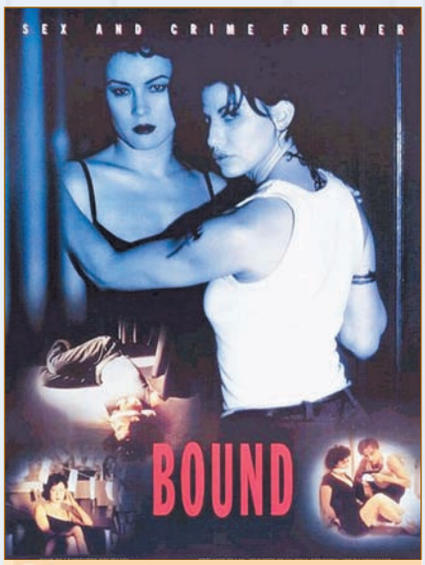
Математика мифа

Хотя «Убийцы» и оказались крайне неудачным фильмом, братья смогли извлечь из него некоторую пользу для се-

... чем старший — Ларри.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Всегда вместе — вот секрет успеха Вачовски.

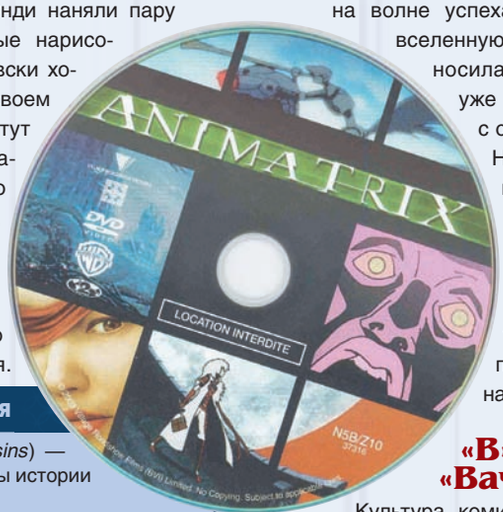


Фильм «Связь» — режиссерский дебют братьев.

За анархию или за свободу?

бя. Ею стало знакомство с продюсером Джоэлом Сильвером: именно ему Вачовски показывали первые наработки сценария «Матрицы», которые так восхитили Джоэла, что он помог устроить съемки «Связи».

Но получить шесть миллионов на детектив оказалось куда как проще, чем семьдесят — на фантастический боевик. По вполне очевидным причинам боссы ***Warner Bros***. не горели желанием рисковать, отдавая деньги за кота в мешке. Вместо того, чтобы отступиться и отложить амбициозный проект до лучших времен, Ларри и Энди наняли пару художников, которые нарисовали все, что Вачовски хотели показать в своем новом фильме, — и тут им не смогли отказать: насколько это было впечатляюще, представить несложно.



Что было дальше — уже, можно сказать, история. «Матрица» принесла огромные прибыли, завоевала любовь зрителей и критиков и мгновенно приобрела статус культового кино. Сейчас, по прошествии нескольких лет, когда страсти поостыли, уже можно, изливая желчь, констатировать, что ничего особо нового братья Вачовски нам не предлагали: надергали фрагментов разных философий, добавили к этому банальную идею о войне машин и людей, сдобрили ее эффектными боями и погонями. Элементы знакомые, но в итоге — не просто успех, а триумф.

Братья Вачовски попытались создать на волне успеха полноценную вселенную, которая приносила бы прибыли уже независимо от создателей. Но неоднозначная реакция на сиквелы «Матрицы» и откровенно провальные компьютерные игры поставили крест на этой затее.

«В» значит «Вачовски»

Культура комиксов наложила неизгладимый отпечаток на творчество Энди и Ларри. А удачный комикс практически немыслим без драйва и запоминающейся стилистики. Немного отдохнув, «парни», как их по-свойски зовет Сильвер, взялись за экранизацию своей любимой графической новеллы «V значит «Вендетта», пробный сценарий которой создали еще до съемок «Матрицы». Параллели между двумя фильмами видны невооруженным взглядом, и все-таки говорить о самоповторении едва ли можно.

Новый фильм оказался более «взрослым»: идея революции здесь уже не выглядела однозначно положительной, и в нем было куда меньше экшена. Правда, создатель комикса Алан Мур остался недоволен, посчитав, что Вачовски переврали все содержание оригинала ради воплощения на экране своих идей. Но фильм собрал неплохую кассу, заслужил много положительных отзывов и определенно стал шагом вперед в карьере Ларри и Энди, тем более что после спорных «Перезагрузки» и «Революции» успех их нового проекта был отнюдь не очевиден.

Знаешь, в чем сила, брат?

А теперь, судя по слухам, они решили совсем отойти от бунтарской тематики, и следующим их фильмом станет экранизация классического аниме-сериала «Гонщик Спиди». Сценарий они уже якобы готовят — и должны, впервые с окончания работы над «Матрицей», сесть в свое любимое двухместное режиссерское кресло.

Братья Вачовски составляют необычный авторский тандем. Ларри любит вино, коллекционирует антикварные книги и дает поводы к слухам о своей нетрадиционной сексуальности. Энди более упрям, предпочитает пиво, обожает фантастику и профессиональный спорт, а одевается как типичный байкер. Они пишут сценарии вместе, от руки, на желтых бумажных листах, и почти никогда не спорят. Братья снимают кино так, как хотят, а не как принято в Голливуде: любят держать сюжетную информацию в секрете и контролировать весь съемочный процесс, но часто дают актерам играть, почти не вмешиваясь в их работу.

Фильмография

- Убийцы (*Assassins*) — 1995 год (авторы истории и сценария)
- Связь (*Bound*) — 1996 год (авторы и режиссеры)
- Матрица (*The Matrix*) — 1999 год (авторы и режиссеры)
- Матрица: Перезагрузка (*The Matrix Reloaded*) — 2003 год (авторы и режиссеры)
- Матрица: Революция (*The Matrix Revolutions*) — 2003 год (авторы и режиссеры)
- Аниматрица (*The Animatrix*) — 2003 год (авторы истории и сценария, сорежиссеры)
- V значит «Вендетта» (*V for Vendetta*) — 2006 год (авторы сценария и сопродюсеры)

НОВОСТИ АНИМЕ

Ксения Аташева

Премьеры января

7 января начнется показ исторической мелодрамы **Les Miserables: Shoujo Cossette** студии ***Nippon Animation***. Режиссер телесериала — *Хироаки Сакураи* (Di Gi Charat, Kodomo no Omocha), дизайнер персонажей — *Хадзиме Ватанабэ* (Kaleido Star, School Rumble), композитор — *Хаято Мацуо* (Hellsing OVA, Magic Knight Rayearth).

4 января на американском телеканале ***Spike TV*** стартует 5-серийный самурайский боевик **Afro Samurai** студии ***Gonzo***. Японский релиз аниме состоится позже.

В январе, вслед за показом игрового сериала, состоится премьера 23-серийной седзе-комедии **Nodame Cantabile** студии ***J.C.STAFF*** о молодом музыканте-неудачнике. Режиссер — *Кенити Касаи* (Kare Kano, Honey and Clover). Nodame Cantabile входит в серию альтернативной анимации *Noitamina*.

В январе начнется показ фантастического телесериала **Venus Versus Virus** студии ***Hibari***. Его героини Лусия и Сумирэ защищают мир от демонов, пожирающих людские души. Режиссер сериала — *Кенити Кимура* (Erementar Gerad, Tenchi Universe).

Также в этом месяце стартуют фэнтезийный телесериал **Deltora Quest** студии ***Oriental Light and Magic***, научно-фантастический сериал **Rocket Girls**, комедия **Getsumen To Heiki Mina** студии ***Gonzo***, игровой фильм **Dororo** по одноименной манге *Тезуки Осамы* и новые сезоны сериалов **Himawari!** и **Koi suru Tenshi Angelique**.

Девушки с пушками убивают демонов. Просто и симпатично.

Новости live-action

Компании ***Hyde Park Entertainment*** и ***Capcom*** собираются снять новый игровой фильм по серии видеоигр **Street Fighter**. Главной героиней картины станет Чун Ли. Над сценарием к фильму работает *Джастин Маркс*, а выход фильма запланирован на 2008 год.

Режиссерами и сценаристами нового игрового фильма **Speed Racer** («Спиди-гонщик») станут знаменитые *братья Вачовски*. Спецэффектами к фильму займется *Джон Гаета*, получивший «Оскар» за работу над «Матрицей». Съемки картины должны начаться летом этого года, а ее выход намечен на 2008 год.

Студия ***Production I.G*** объявила, что ее аниме-фильм **Blood: The Last Vampire** станет основой для нового игрового фильма. Съемками картины займется самая большая независимая киностудия Франции, ***French Pathe***. Продюсер фильма — *Билл Конг* («Крадущийся тигр, затаившийся дракон»), режиссер — *Ронни Ю* («Фредди против Джейсона»). Постановкой боев займется *Кори Юэн* («Д.О.А.», «Перевозчик»). Бюджет фильма составит примерно 20 миллионов евро, премьера состоится в 2008.

Лучшие аниме TV Asahi

Японский телеканал ***TV Asahi*** опубликовал на своем сайте список лучших 100 аниме всех времен. Было проведено два опроса — рядовых телезрителей и японских звезд. Интересно, что зрители выбрали лучшими новинки проката, а звезды голосовали за классику. Лучшие 10 аниме по версии канала:

ВЫБОР ЗРИТЕЛЕЙ	ВЫБОР ЗВЕЗД
1. Fullmetal Alchemist	1. Lupin III
2. Neon Genesis Evangelion	2. Dragonball
3. Pani Poni Dash!	3. Doraemon
4. The Melancholy of Haruhi Suzumiya	4. Ashita no Joe
5. Negima!	5. Mobile Suit Gundam
6. Gundam	6. A Dog of Flanders
7. Bleach	7. Sazae-san
8. Prince of Tennis	8. Candy Candy
9. Rozen Maiden	9. Attack No. 1
10. Strawberry Marshmallow	10. Urusei Yatsura

ОДНОЙ СТРОКОЙ

...Фантастическая мелодрама **Toki wo Kakeru Shoujo** («Девушка, покорившая время») студии ***Madhouse*** признана лучшим анимационным фильмом на международном кинофестивале в Каталонии... ● Студия ***4°C*** и звукозаписывающая компания ***Avex*** совместно работают над четырьмя аниме-клипами японских поп-звезд. DVD с ними под названием **Amazing Nuts** поступит в продажу в конце декабря 2006... ● Новый фильм *Сатоши Кона* **Paprika** может быть номинирован на премию «*Оскар*». Список номинантов будет оглашен 23 января... ● Этой зимой начнутся продажи игры **Fate/Stay Night Realta Nua**, порта оригинальной **Fate/Stay Night** на *PlayStation 2*. В свежей версии откажутся от интимных сцен, зато добавят новые события, сценарии, музыка, озвучка и открывающее видео... ● Новая трехсерийная OVA **Saiyuki Reload-burial-** поступит в продажу 27 апреля... ● В марте состоится премьера второго полнометражного фильма по аниме-сериалу **Keroro Gunso**... ● Начало показа 26-серийного фэнтезийного аниме **Seirei no Moribito** студии ***Production I.G*** намечено на апрель... ● Студия ***Production I.G*** работает над римейком меха-сериала 1975 года **Yuusha Raideen**. Режиссером сериала станет *Мицуру Хонго* (Sakura Wars, Shin Angyo Onshi). Показ сериала начнется весной... ● В этом году выйдет трехсерийная OVA **To Heart 2**... ● Готовятся к выходу аниме-адаптации фэнтезийной манги **Claymore**, комедийной манги **Seto no Hanayome**, фантастической **Kyoushirou to Towa no Sora** и гоночной саги **Wangan Midnight**...

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

V ЗНАЧИТ ПЯТЫЙ!

V МОСКОВСКИЙ АНИМЕ-ФЕСТИВАЛЬ

Ксения Аташева

С 3 по 6 ноября в Центральном доме предпринимателя прошел очередной, уже пятый по счету Московский фестиваль японской анимации. Снова анимешники всей столицы собрались, чтобы пообщаться, покрасоваться в костюмах любимых героев (косплей), поучаствовать в турнирах по танцам на специальных приставках и главное — посмотреть новинки российского и мирового проката.

У входа гостей фестиваля встречали очаровательные косплеерши.

Кроме показов аниме на большом экране, фестиваль порадовал гостей богатой и, что приятно, бесплатной культурной программой. В клубе-кафе на первом этаже кинотеатра выступали новые звезды российской аниме-сцены, группы ***Sunaku***, ***ЗуХеЛЬ***, ***Glam*** и ***Unreal***. В фойе второго этажа бродили косплееры, на экранах демонстрировались новые ролики от ассоциации аниме-клипмейкеров России ***AKROSS***. Неотъемлемой частью фестиваля стал открытый чемпионат по танцам. Правда, на этот раз вместо танцевального автомата пришлось ограничиться приставкой и парой «ковриков» к ней.

Особое внимание было уделено вселенной онлайновой ролевой игры **Ragnarok**. В кафе постоянно показывали

Final Fantasy вечно популярна.

одноименное аниме, и косплея по этой игре было очень много.

Гвоздем программы прошлогоднего фестиваля был умопомрачительно красивый фильм **«Последняя Фантазия VII: Дети Пришествия»**. Нынешний сериал тоже смог похвастаться хитом международного масштаба — им стал **«Призрак в доспехах: Невинность»** знаменитого японского фантаста, художника и режиссера *Мамору Осии*.

Вторым по новизне, известности и популярности аниме фестиваля стали OVA **«Хеллсинга»**, выхода которых фанаты так долго ждали. Стоит отметить и **«Караса»** — безумно стильную, яркую и динамичную OVA о супергероях, сражающихся со злобными духами-машинами. Примечательно, что оба этих сериала еще не вышли до конца даже в Японии. И это первый прецедент, когда российская компания закупает и показывает не проверенные временем завершенные картины, а только выходящие перспективные новинки.

К тому же формату OVA принадлежат показанные на фестивале элегантный хоррор **«Ночные воины: Охотники на вампиров»**, стильное городское фэнтези **«ROD: Прочти или умри»** и самурайский боевик **«Воскрешение ниндзя: Месть Дзюбея»**.

Фантастические жанры были представлены в программе фестиваля наиболее полно. Извечным киберпанковским проблемам взаимоотношений людей и киборгов были посвящены сериалы **«Призрак в доспехах: Синдром одиночки»** и **«Хищные куклы»**. Не остались без внимания и старые добрые боевые роботы. Фильмы **«Один: Космический корабль «Звездный свет»**, **«Полиция будущего: Монстр»** и сериал **«Макросс Плюс»** — проверенная временем классика жанра. К чистой НФ относится фильм режиссера *Есиказу Ясухико* **«Война на Венере»**.

Нашлось в программе место и скандальным артхаусным фильмам «для взрослых». Были показаны психоделический экшен студии ***Production I.G*** **«Dead leaves: Звездная тюряга»** и корейская фантастическая комедия **«Ачи и Сипак — убойный дуэт»**. На их фоне абсолютно невинно смотрелась комедия о нелегкой жизни японских поп-звезд **«Gravitation: Парни со сцены»** — первый в российском прокате сенен-ай, аниме об однополой любви.

Героини онлайновой RPG Ragnarok.

Приятно видеть, как с каждым годом растет российская аниме-индустрия. ЦДП не был готов к такому наплыву посетителей. Зал кинотеатра на 178 мест был забит до предела, за билетами выстроилась километровая очередь. Теперь поклонники аниме готовы платить за свое увлечение, и распространители могут побаловать их такими нашумевшими новинками, как «Хеллсинг» и «Призрак в доспехах: Невинность». Конечно, до японских и американских ***Anime Expo*** Московскому фестивалю еще далеко, но он растет и развивается, и обещает со временем стать ничуть не хуже. Нам остается только гадать, какие шедевры мы увидим на следующем, шестом Московском аниме-фестивале. А пока будем ждать выхода показанных в этом ноябре фильмов на DVD. Многие из них достойны самого пристального внимания.

КИБОРГ-ПОЛИЦЕЙСКИЙ

«ПРИЗРАК В ДОСПЕХАХ: СИНДРОМ ОДИНОЧКИ»

Ксения Аташева

— Бато-сан принес мне натуральное машинное масло! Настоящее!
— Почему он одну тебя так балует, рогатая?
Из диалога самоходных танков

Вселенная «Призрака в доспехах» — парадокс японской анимационной индустрии. Дорогие полнометражные фильмы для зарубежной аудитории начали снимать еще в восьмидесятых годах, но сделать по такому фильму сериал, да не один — такого еще не было. Японцы предпочитают смотреть легкие приключенческие сериалы вроде One Piece и Naruto, мрачные же вещи, такие, как Ergo Proxy и Innocent Venus, чаще всего длятся не больше одного сезона, раскупаются на DVD и исчезают из вида. «Призрак в доспехах» же продолжает успешно выходить в самых разных форматах.

Покатай меня, большая Тачикома!

Один американский аналитик сравнил **«Призрака в доспехах»** с **«Евангелионом»**. Два фантастических аниме о роботах, довольно серьезных, ориентированных на прожженных фанатов и пользующихся популярностью вот уже целое десятилетие. Логично, но есть между ними существенное различие. «Ева» — меха, жанр, обреченный на успех в Японии. Ее герои младше, а возрастной ценз ниже (*Teen* против жесткого *Mature* «Призрака»). Что же делает популярным взрослый киберпанковский телесериал? Оригинальный мир, харизматичные герои? Или какой-то особый «дух», созданный стараниями *Мамору Осии* и *Масамунэ Широ*? Можно попробовать разобраться в этом на примере первого сезона сериала «Комплекс одиночки», предыстории событий двух легендарных фильмов.

Будущее.jp

В недалеком будущем развитие кибернетики, генетики и нанотехнологий избавило человечество от многих проблем. Людям удалось победить ряд болезней и существенно продлить свою жизнь за счет кибер-имплантантов и искусственно выращенных органов. Многие целиком превратились в киборгов — от машин их отличало лишь наличие собственного мозга. Тела стало возможно менять, как перчатки. Непродолжительное копирование — и ты смотришь на мир уже совсем

Не все задания выполняются успешно.

Бато и его любимый танк.

другими глазами. Голограммы, нейроинтерфейсы, всемирная компьютерная сеть и роботы стали повседневностью.

Но не все в этом будущем оказалось радужно. Новая форма существования людей и всеобщее подключение к Сети породили новую форму преступлений — взлом «призрака» (*ghost hack*). Жертва взлома уподоблялась радиоуправляемой кукле. Она могла говорить за злоумышленника, убивать, красть информацию, а затем в буквальном смысле проснуться другим человеком. С чужим лицом, телом и чужими воспоминаниями. Сервера крупных компаний обросли многоуровневой защитой, но и это не спасало их от умелых хакеров.

Боссы якудзы освоили новый бизнес. Похищения молодых людей с целью продажи их органов на черном рынке стали обычным делом. Коррупция и тайные сговоры корпораций тоже внесли свой вклад в криминальную картину мира будущего.

Охотники на хакеров

Для расследования дерзких взломов и убийств, связанных с роботами, в рамках министерства внутренних дел Японии был создан девятый отдел Службы общественной безопасности. В него вошло семеро лучших спецов — «команда мечты», способная решить любую задачу.

Дайске Арамаки — убеленный сединами глава отдела. Богатый жизненный опыт и связи во многих важных минис-

Сериал

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

Мотоко — девушка с большим талантом.

- **Формат:** 26-серийный телесериал (2002)
- **Жанр:** Научная фантастика, киберпанк
- **Производство:** Студия Production I.G
- **Издатель в России:** MC Entertainment
- **Режиссер:** Кендзи Камияма (Blood: The Last Vampire, Jin-Roh)
- **Другие создатели:** Дизайнер персонажей — Хадзиме Симомура (Blood+, Le Chevalier D'Eon), меха-дизайнер — Кендзи Тераока (.hack//SIGN, Guyver, Noir), арт-директор — Юсуке Такеда (Blood: The Last Vampire, Neon Genesis Evangelion, Sakura Wars), трехмерная графика — Макото Эндо (Blood+, Kai Doh Maru, Le Chevalier D'Eon), композитор — Йоко Канно (Cowboy Bebop, Vision of Escaflowne, Sousei no Aquarion)
- **Официальный сайт:** ghostintheshell.tv

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Смеющийся человек скрывает свое лицо.

терствах позволяют ему добыть любую необходимую информацию. Но главная его заслуга — создание атмосферы абсолютного доверия внутри отдела. Он готов защищать своих людей, чего бы это ему ни стоило, и они это понимают.

Больше всего в сериале раскрылся характер Мотоко Кусанаги — непогрешимого тактического командира отдела. Из-за болезни в раннем детстве ее мозг был пересажен в тело киборга. За долгие годы она научилась мастерски владеть своим искусственным телом, но воспоминания о первых неудачах, стресс первых лет жизни не дают ей покоя. Однако эмоции она держит при себе, на людях являя образец силы и мужества.

Не меньше внимания получили и ее вечные компаньоны. Бато — еще один киборг отдела, друг и напарник Мотоко, сильнейший боец отряда, способный в одиночку раскидать небольшой клан якудзы. Часто компанию ему составляет Тогуса — наименее роботизированный член отряда. Тогуса — детектив, и его нестандартное человеческое мышление нередко дает немалые результаты. Остальной состав девятого отдела — снайпер Сайто, информатор Пазу, подрывник Бома и хакер Исикава — помогает им по мере своих сил.

Отдельно стоит отметить шестиногих друзей героев — самоходные танки «Тачиком». Машины с различным оружием, термокамуфляжем и прочими полезными устройствами незаменимы на боевых заданиях. Но это оружие — живое. Тачикомы наделены самосовершенствующимся искусственным интеллектом и, несмотря на постоянную синхронизацию друг с другом, обладают собственным характером. Они умеют разговаривать и поведением очень похожи на непоседливых любопытных детей. Выходки этих машин — самые смешные эпизоды сериала.

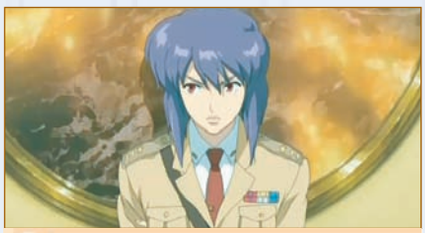
Вместе эта команда противостоит якудзе, наркоторговцам, похитителям людей и Смеющемуся человеку, гениальному хакеру, который похитил главу корпорации «Серано Геномикс» и угрожал его убить. Но угрозу хакер так и не выполнил, а вскоре и вовсе исчез. Кем он был и существовал ли на самом деле, Мотоко и компания пытаются узнать на протяжении всего сериала.

Мотоко с подругой. Кадр, очень близкий к манге.

Воплощения Призрака

- Манга Ghost in the Shell (1991)
- Манга Ghost in the Shell 2: Man/Machine Interface (2005)
- Манга Ghost in the Shell 1.5: Human Error Processor (2006)
- Роман After the Long Goodbye (2005)
- Романы Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (3 тома)
- Фильм Ghost in the Shell (1995)
- Фильм Ghost in the Shell: Innocence (2004)
- Сериал Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (2002)
- Сериал Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG (2004)
- Фильм Ghost in the Shell: Stand Alone Complex — The Laughing Man (2005)
- Фильм Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG — Individual Eleven (2006)
- Фильм Ghost in the Shell: Stand Alone Complex — Solid State Society (2006)
- Игра Ghost in the Shell (PlayStation, 1997)
- Игра Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (PlayStation 2, PlayStation Portable, 2005)

Мотоко в игре для PlayStation 2.



Мотоко в форме — редкое зрелище.

Удачное подключение

Поручив режиссуру фильма *Кендзи Камияме*, боссы ***Production I.G*** не ошиблись: он сумел снять сериал, близкий по духу не только фильмам, но и манге, самостоятельный и очень динамичный. Работа сценаристов оказалась чуть хуже. История подается в рваном темпе, с бойким экшеном в начальных эпизодах и занудными беседами о политике в конце. Но надо отдать им должное: сюжет логичен, закончен и лишен провисших линий.

Графика в «Комплексе одиночки» очень качественная. Конечно, до уровня второго фильма ей далеко, но для телесериала вполне прилично. Трехмерная заставка, компьютерное сглаживание и спецэффекты выполнены стильно и аккуратно. Музыка *Йоко Канно* отлично сочетается с картинкой, а красивейшая открывающая песня в исполнении певицы *Ориги* частично исполнена на русском языке. Чем не повод для гордости?

«Комплекс одиночки» — телевизионное воплощение киберпанковской вселенной Мамору Осии и Масамунэ Широ. Для фанатов — долгожданная встреча с любимыми героями. Для новичков — отличная возможность познакомиться с известным фантастическим миром. А знакомиться определенно стоит. Не зря ведь «Призрак в доспехах» популярен уже целый десяток лет.

Эпизоды

01 — Public Peace; SECTION 9
02 — Proof of Recklessness; TESTATION
03 — A Small Rebellion; ANDROID AND I
04 — The Visual Device Laughs; INTERCEPTOR
05 — The Inviting Bird Will Chant; DECOY
06 — The Copycat Dances; MEME
07 — Idolatry; IDOLATOR
08 — The Fortunate Ones; MISSING HEARTS
09 — The Man That Lurks in the Darkness of the Net; CHAT! CHAT! CHAT!
10 — A Perfect Day for a Jungle Cruise; JUNGLE CRUISE
11 — Inside the Forest of the Sub-Images; PORTRAITZ
12 — Tachikoma Runaway; ESCAPE FROM
13 — Unequal Terrorist; NOT EQUAL
14 — Automated Capitalism; YES
15 — Time of the Machines; MACHINES DESIRANTES
16 — Chinks in the Armor of the Heart; Ag20
17 — The True Reason For the Unfinished Love Affair; ANGELS' SHARE
18 — Assassinations Duet; LOST HERITAGE
19 — Being Held in the Camouflage Net; CAPTIVATED
20 — The Medicine Which is Turned Off; RE-VIEW
21 — Locus of Desertion; ERASER
22 — Bribery Case; SCANDAL
23 — Equinotical Week of Good and Evil; EQUINOX
24 — Orphan Castle Setting Sun; ANNIHILATION
25 — Smoke Projectile Rain; BARRAGE
26 — Public Peace Section 9, Again; STAND ALONE COMPLEX

Тачиком. Уменьшенная модель.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

«ПРИЗРАК В ДОСПЕХАХ: НЕВИННОСТЬ»

Ксения Аташева

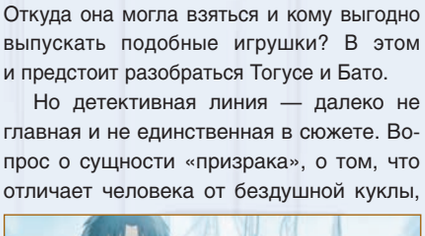
Зеленые иероглифы на черном фоне, виртуальная реальность, опутавшая весь мир, конфликт между роботами и людьми... Приемы и темы, знакомые всем нам по культовой кинотрилогии «Матрица». Но мало кто знает, что при создании визуального ряда картины братья Вачовски вдохновлялись фильмом Мамору Осии «Призрак в доспехах», классическим анимационным киберпанком 1995 года.

Первый **«Призрак в доспехах»** (Ghost in the Shell) долгие годы был и остается символом современной японской анимации — наравне с **«Манускриптом ниндзя»** и фильмами *Хаяо Миядзаки*. Снятый при поддержке ряда американских и японских компаний, он стал прорывом в качестве анимации и компьютерной графики. В Японии «Призрак в доспехах» особой популярности не снискал, но за пределами родной страны стал настоящим откровением. Старый рецепт из легкой эротики, драк и перестрелок в проработанном фантастическом антураже отлично продался. А главная героиня, девушка-киборг Мотоко Кусанаги, стала одной из самых интересных героинь японской анимации.

Через девять лет *Мамору Осии* снял продолжение своего самого популярного фильма. Действие картины разворачивается в 2032 году, через три года после событий первой ленты. Мотоко объединилась с искусственным интеллектом и ушла в одиночку покорять просторы глобальной сети, оставив двоих подчиненных, Бато и Тогусу, разбираться со сложнейшими кибер-преступлениями.

На этот раз девятый отдел Службы общественной безопасности расследует дело о корпорации «Локус Сорус», чьи девушки-роботы стали убивать своих хозяев и накладывать руки на себя. Одна из машин перед смертью успела прошептать «спасите». Значит ли это, что роботов есть душа? Откуда она могла взяться и кому выгодно выпускать подобные игрушки? В этом и предстоит разобраться Тогусе и Бато.

Но детективная линия — далеко не главная и не единственная в сюжете. Вопрос о сущности «призрака», о том, что отличает человека от бездушной куклы, вновь занимает героев. Не зря ведь дело поручили именно детективам девятого отдела, полным противоположностям — несколько наивному и старомодному человеку Тогусе и бывалому вояке киборгу Бато. У Тогусы семья, дочка растет, а Бато никак не может забыть Мотоко и коротает вечера в компании верного бассета.



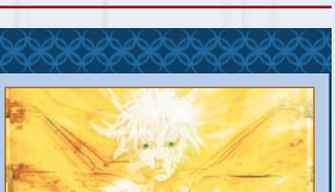
Человек в окружении Кукол.

Визуально фильм бесподобен. ***Bandai Visual***, ***Production I.G*** и студия ***Ghibli*** вложили в графику максимум сил и средств. Рисованные и трехмерные объекты сочетаются очень грамотно и удачно. Голограммы, взгляд из глаз киборга, вид сети изнутри, футуристические пейзажи Гонконга — все это нарисовано предельно реалистично, ярко и стильно. Режиссер Осии любит общие планы и пространные рассуждения, но его неторопливый стиль ничуть не раздражает — напротив, хочется рассматривать фантастические картины снова и снова, как художественный альбом.

«Невинность» — потрясающе многомерный фильм. В нем масса цитат и отсылок, глубокий философский, религиозный и социальный подтекст. Это фильм-ребус, все загадки которого не разгадаешь и за десяток просмотров. Можно и не гнаться за воображением Осии, а наблюдать за событиями на экране со стороны и делать собственные выводы. Исключительность «Невинности» доказывают номинации на «*Оскар*» и «*Золотую пальмовую ветвь*» Каннского кинофестиваля, победа на девятом фестивале анимации в Кобэ. Смотреть всем в обязательном порядке.

Фильм

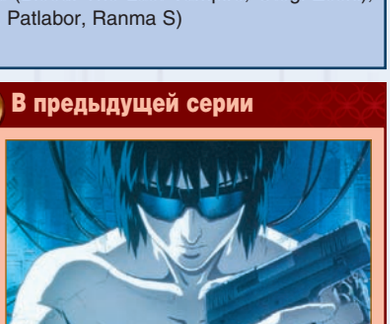
GHOST IN THE SHELL: INNOCENCE



«Невинность» также начинается со сборки робота.

- **Формат:** Полнометражный фильм (2004)
- **Жанр:** Научная фантастика, киберпанк
- **Производство:** Студия Production I.G
- **Издатель в России:** MC Entertainment
- **Режиссер:** Мамору Осии (Jin-Roh, Patlabor)
- **Другие создатели:** Сценарист — Мамору Осии, дизайнер персонажей — Хироюки Окуира (Memories, Metropolis), меха-дизайнер — Ацуки Такеути (Appleseed, Armitage III, Sakura Wars), спецэффекты — Хисаси Эзура (Blood: The Last Vampire, Otogi Zoshi), композитор — Кендзи Каваи (Fate/Stay Night, Patlabor, Ranma S)
- **Официальный сайт:** innocence-movie.jp

В предыдущей серии



Майор Кусанаги — хакер, киборг и просто красивая девушка.

Действие первого фильма разворачивается в 2029 году. Полицейская-киборг Мотоко Кусанаги из девятого отдела Службы общественной безопасности преследует Кукловода — хакера, способного взломать чужой разум. По ходу расследования Мотоко и ее компаньоны Бато и Тогуса не раз задаются вопросом о том, что отличает людей от киборгов. Что такое душа, «призрак», который делает машину живым существом? Особенно остро этот вопрос встает, когда Мотоко узнает, что Кукловод — искусственный разум, осознавший себя и постоянно развивающийся. И что это он искал Мотоко, чтобы соединиться с ее «призраком». Вместе они становятся новым разумом, живущим в сети, способным использовать любое тело и любое обличье. Попрощавшись с Бато, новая Мотоко исчезает, и девятый отдел продолжает свою работу без нее.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

НОВИНКИ ЦИФРОВОГО ВИДЕО

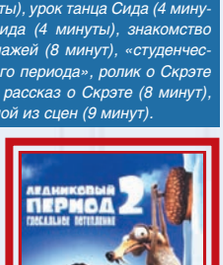
В этой рубрике мы рассказываем вам о наиболее значимых DVD-релизах фантастических фильмов.

ЗВЕЗДЫ СЕГОДНЯШНЕГО ВЫПУСКА
Скрэт, Дмитрий Харатьян, Армен Джигарханян, Адам Сэндлер, Кейт Бекинсэйл, Кристофер Уокен, Энтони Майкл Холл, Билл Пэкстон, Роберт Дауни-мл.

ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД 2: ГЛОБАЛЬНОЕ ПОТЕПЛЕНИЕ
ICE AGE: THE MELTDOWN

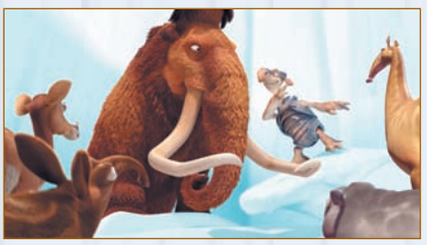
- **Жанр:** *Анимационная 3D-фантазия*
- **Страна:** *США*
- **Режиссер:** *Карлос Салдана*
- **Роли в России озвучивали:** *Антон Комолов, Ольга Шелест, Александр Груздьев, Степан Старчиков*
- **Премьера:** *31 марта 2006*
- **Выходы на DVD в России:** *17 октября 2006*
- **Дистрибьютор:** *«Двадцатый Век Фокс СНГ»*

Изображение: *3,35:1.* **Звук:** *DD5.1 (английский и русский дубляж).* **Бонусы:** *4 мини-игры, приколы звукоинженеров, вырезанная шутка, трейлер, превью полнометражных «Симпсонов» (1 минута), музыкальный видеоклип (3 минуты), трюки Крэша и Эдди (1 минута), 3D-мульт «Нет времени на орехи» (7 минут), знакомство с Элли (2 минуты), а также Крэшем и Эдди (2 минуты), урок танца Сида (4 минуты), урок рисования Сида (4 минуты), знакомство с модельщиком персонажей (8 минут), «студенческие фильмы ледникового периода», ролик о Скрэте (2 минуты), подробный рассказ о Скрэте (8 минут), рассказ о создании одной из сцен (9 минут).*



Подморозив героев первой хитовой серии 2002 года, авторы решили теперь глянуть, как они переживут интенсивное таяние. Благо мысль задействовать в сиквеле архетипическую историю Великого Потопа просто-таки лежала на поверхности. При этом авторы продолжения прозорливо убрали из сюжета людей и увеличили присутствие всеми обожаемой саблезубой белки Скрэта.

Удачной новацией следует считать появление Крэша и Эдди — чокнутых опоссумов-экстремалов. Увы, новые подвиги мамонта Мэнни, ленивца Сида и махайрода Диего далеко не так интересны, как истерически смешные ужимки и трюки второстепенных персонажей, «крадущих» кино прямо из-под носа старших товарищей. И не пропустите отличный бонус-мульт «Нет времени на орехи», где Скрэт путешествует во времени — это просто песня!



ГОЛОС ИЗ 20000 ГОДА ДО Н.Э.
Скрэта озвучивает режиссер первого «Ледникового периода» Крис Уэйдж и, по его признанию, это одна из самых тяжелых работ в его жизни. Он мог записывать пыхтение, взвизги и вопли крысобелки не более 20 минут в день — от интенсивного звукоизвлечения у него очень болела грудь и концентрация бедняги на роли быстро рассеивалась.

Итог: при обозначившемся кризисе идей вторая серия по-прежнему высоко держит планку — благодаря старине Скрэту и паре свежих персонажей.

Александр Чекулаев

ОЦЕНКА
8 ФИЛЬМ
10 ДИСК

ТАЧКИ
CARS

- **Жанр:** *Анимационная 3D-фантазия*
- **Страна:** *США*
- **Режиссеры:** *Джон Лассетер, Джо Ранфт*
- **Роли в России озвучивали:** *Дмитрий Харатьян, Алика Смехова, Армен Джигарханян*
- **Премьера:** *8 июня 2006*
- **Выходы на DVD в России:** *2 ноября 2006*
- **Дистрибьютор:** *«Видеосервис»*

Идеальное изображение: *2,39:1.* **Звук:** *DD5.1 (английский и русский/польский/турецкий дубляж) DD2.0 (украинский и эстонский дубляж).* **Бонусы:** *полный вариант эпилога ленты (4 минуты), 3D-мульт «Метр — любитель страшилок» (7 минут), 3D-мульт «Человек-оркестр» (4 минуты), рассказ о рождении проекта «Откуда берутся «Тачки» (7 минут).*

«До чего дошел прогресс» — первые слова, которые восхищенно выдыхаешь после просмотра. Когда кажется, что потолок возможностей компьютерной мультипликации достигнут, тут же появляются парни из студии Pixar и непринужденно его пробивают. Красота предельно детализированного мира «Тачек» потрясает до глубины души, динамика тут круче, чем у «Формулы-1», а персонажи-машинки выглядят реальнее, чем многие живые актеры.

DVD-НОВОСТИ

- «ЦП Диджитал» планирует в зоне R5 релиз (под лейблом CineMAX) цикла «Мастера ужасов», состоящего из 13 картин, поставленных для ТВ такими мэтрами, как Джон Лэндис, Дарио Ардженто, Тоб Хупер, Джон Карпентер, Дон Коскарелли, Такаши Миике, Джо Данте и др. Сроки выхода серии уточняются.
- Компания «Союз Видео» готовит к выпуску в зоне R5 целый пакет лент New Line Cinema. Среди картин, которые выйдут в ближайшее врем, немало фантастических: тетралогия «Зубастики», кинокомикс «Спаун» и мистический хоррор Джона Карпентера «В пасти безумия».
- 23 января 2007 года в зоне R1 на дисках Blu-Ray ожидаются две громких премьеры. Fox выпустит НФ-боевик «Чужой против Хищника», а Walt Disney — фантастическую комедию «Автостопом по Галактике». Последний фильм, заметим, появится на 2-слойном диске объемом в 50 Гб.
- Студия The Weinstein Company определилась с первыми релизами своих лент на HD-DVD в зоне R1. В дебютные пакеты войдут фантастическая пародия «Очень страшное кино 4» (декабрь) и молодежная мистическая страшилка «Пульс» (январь).

ЖМИ НА ГАЗ!

- Ранние наброски проекта рассказывали о приключениях электромобиля в мире машин с бензиновыми двигателями. И рабочее название картины было не «Тачки», а «Шоссе 66».
- Большинство персонажей «Тачек» нарисовано по реальным моделям машин: Hudson Hornet (док Хадсон), Porshe Carrera (Салли) и др. А вот главный герой Молния МакКуин — собирательный образ многих гоночных болидов.
- В первом трейлере номер на Молнии МакКуина был 57 (год рождения режиссера Джона Лэссетера). Однако в самом фильме он другой — 95. Джон поскромничал, решив заменить его на год выхода первого полнометражного 3D-мультфильма Pixar — «История игрушек».
- Авария на треке в финале фильма покадрово воспроизводит реальную аварию гонщика Ричарда Петти на гонках «Дайтона 500» в 1988 году. Шутка в том, что угодившего в этот переплет героя «Тачек» озвучил именно Петти.
- По мрачной иронии судьбы, один из авторов картины Джо Ранфт не дожил до премьеры, погибнув... в автокатастрофе. Фильм посвящен его памяти.

С другой стороны, не можем не отметить: в плане сценария авторы ленты могли бы придумать и что-то пооригинальнее, чем предсказуемая по всем пунктам история перевоспитания гоночного болида-эгоиста через обретение друзей и постижение с их помощью элементарных норм поведения.

Эй, ребята, вы там случайно не собираетесь снимать «Суперсемейку 2»?

Итог: студия Pixar опять сказала новое слово в технологии 3D-анимации. А вот в сюжетостроении обошлась старым, хотя произношение — безупречное.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 8, ДИСК 9

Александр Чекулаев

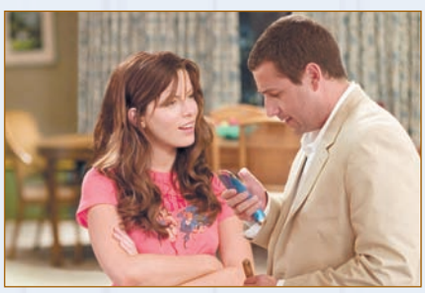
КЛИК: С ПУЛЬТОМ ПО ЖИЗНИ
CLICK

- **Жанр:** *Семейная фантастическая комедия*
- **Страна:** *США*
- **Режиссер:** *Фрэнк Корачи*
- **В ролях:** *Адам Сэндлер, Кейт Бекинсэйл, Кристофер Уокен, Дэвид Хассельхоф, Шон Эстин, Джули Кэвнер, Генри Уинклер*
- **Премьера:** *23 июня 2006*
- **Выходы на DVD в России:** *2 ноября 2006*
- **Дистрибьютор:** *«Видеосервис»*

Изображение: *1,85:1.* **Звук:** *DD5.1 (русский дубляж).* **Бонусы:** *4 удаленные сцены (3 минуты), 7 роликов о различных аспектах создания фильма (27 минут) и скрытый бонус (вырезанный фрагмент на 20 секунд).*

Что бы вы сделали, получив в распоряжение универсальный пульт управления собственной жизнью? Со всеми функциями: стоп-кадр, перемотка, изменение параметров изображения и звука?

Какие бы идеи у вас ни возникли, не поступайте подобно герою данной ленты, буквально промотавшему свою жизнь в поисках лучших времен. Да так споро, что он и не заметил, как пропустил все самые дорогие моменты, ради коих и стоило тянуть лямку на этом свете. Железная мораль фильма маячит в каждом кадре, как Темная Башня посреди творчества Стивена Кинга: жизнь одна — цени каждую ее минуту,



FAST FORWARD

- Идея о пульте управления жизнью возникла у сценариста Стива Корена, когда он ссорился с подругой и сделал вид, что уменьшает громкость ее воплей при помощи «лентяйки» от телевизора.
- По традиции, Адам Сэндлер зарезервировал в фильме эпизод для приятеля Роба Шнайдера. Но Роб не указан в титрах, а узнать его в гриме практически невозможно — он сыграл роль-камео арабского шейха принца Хабибу.
- Все тачки 2017 года изображали в фильме машины General Motors. Но если авто героя изображал реальный концепт-кар «Кадиллак 12», красный мини-вэн был создан с нуля — «родные» в нем лишь шасси и рама от GM.
- Здесь впервые на съемках комедии применили цифровую камеру Genesis. Это позволило перегонять снятый материал компьютерщикам для монтажа спецэффектов за час-другой. С обычной камерой на это уходило 2-3 дня.
- Возрастной грим актеров создал лауреат «Оскара» Рик Бейкер. Он заранее сделал несколько вариантов облика персонажей «в старости», дабы артисты могли выбрать тот, что понравился им больше всего.

разделив с дорогими людьми. Мы только «за», однако какое отношение имеет к мудрой идее «Клика» пронизывающий кино могучий поток половых и членовредительских гэгов?

Итог: дикий сплав фантастической притчи, нравоучительной истории про семейные ценности и пошловатой комедии.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 6, ДИСК 8

Александр Чекулаев

ОХ УЖ ЭТА НАУКА
WEIRD SCIENCE

- **Жанр:** *Подростковая фантастическая комедия*
- **Страна:** *США*
- **Режиссер:** *Джон Хьюз*
- **В ролях:** *Энтони Майкл Холл, Айлэн Митчелл-Смит, Келли ЛеБрок, Билл Пэкстон, Роберт Дауни-мл.*
- **Премьера:** *2 августа 1985*
- **Выход на DVD в России:** *октябрь 2006*
- **Дистрибьютор:** *«Юниверсал Пикчерс Рус»*

Двадцать лет назад жанр молодежных комедий переживал пик расцвета. И основным гарантом этого расцвета, без сомнения, был Джон Хьюз. Отлично понимая чаяния тинейджеров, он одну за другой пек нехитрые, но весьма остроумные подростковые истории, полные оптимизма и задорного юмора.

Также на DVD

- **«Меченосец»**, мистический комикс/мелодрама. **Дистрибьютор:** «Вокс».
- **«Таинственный остров»** (Jules Verne's Mysterious Island), приключенческая фантастика. **Дистрибьютор:** «Екатеринбург Арт».
- **«Свора»** (The Breed), фантастический триллер. **Дистрибьютор:** «Лизард».
- **«Ночной дозор/Дневной дозор. Издание в металлическом боксе»**, городское фэнтези. **Дистрибьютор:** «Первая Видеокомпания».
- **«Дом мертвых II»** (House of the Dead: Dead Aim), зомби-экшен. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- **«Сделка с дьяволом»** (The Covenant), мистический триллер. **Дистрибьютор:** «Твистер».
- **«Сверхновая»** (Supernova), фильм-катастрофа. **Дистрибьютор:** «Екатеринбург Арт».
- **«Остаться в живых»** (Stay Alive), мистика/ужасы. **Дистрибьютор:** «Парадиз Диджитал».
- **«Трансформеры»** (Transformers), фантастический мультсериал. **Дистрибьютор:** «Союз».
- **«Интервью с вампиром»** (Interview With The Vampire), мистическая драма. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- **«Прибытие»** (The Arrival), НФ-триллер. **Дистрибьютор:** «Твистер».

Изображение: *1,85:1*. **Звук:** *DD5.1 (английский и русский дубляж), DTS (английский), DD2.0 (французский, испанский, итальянский, немецкий)*. **Бонусы:** *одинокий трейлер.*

Одной из них и была «Ох уж эта наука» — простодушная фантазия про пару школяров-лузеров, создавших с помощью компьютера волшебную секс-бомбу, которая помогла им решить обильные проблемы с девочками, хулиганами, семьей и т. д. Заметьте, не решила за них, а только помогла парням обрести уверенность в себе для их решения. Такой вот обаятельный гибрид «Франкенштейна» и «Пигмалиона». С капелькой «Хоттабыча».

ДНИ ТВОРЕНИЯ

- «Ох уж эта наука» угодила в Книгу рекордов Гиннеса как кино, чей сценарий был написан за самое короткое время. Джон Хьюз умудрился создать вполне приличный текст всего за два дня!
- Имя Лиза досталось созданной героями ленты суперженщине не случайно. Оно присвоено ей режиссером в честь популярного компьютера Apple Lisa. Хотя парни в фильме, заметим, шаманят на машине Memotech MTX512.

Итог: привет из золотых восьмидесятых. Пустячок, а пересмотреть приятно. Рецепт таких позитивно-дурашливых сказок для подростков давно утерян.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 7 / ДИСК 6

Александр Чекулаев

ХИНОКИО
HINOKIO

- **Жанр:** *Фантастическая мелодрама*
- **Страна:** *Япония*
- **Режиссер:** *Такасико Акияма*
- **В ролях:** *Масатоси Накамура, Каната Хонго, Микако Таби, Риоко Кобаяси*
- **Премьера:** *9 июля 2005*
- **Выход на DVD в России:** *19 октября 2006*
- **Дистрибьютор:** *«Союз»*

Изображение: *1,78:1*. **Звук:** *DD5.1 и DD2.0 (русский закадровый)*. **Бонусы:** *анонсы, анонсы и еще раз анонсы.*

Думаете, Спилберг сильно перебрал с розовыми соплями в «Искусственном разуме»? Отстаньте от дедушки, здесь по этой части еще круче!

Итак, мальчик Сатору из-за психологической травмы (гибель матери) замкнулся в себе и не выходит из дому. Вместо того, чтобы попытаться найти контакт с сыном, его папа-ученый не находит ничего лучшего, чем подарить тому дистанционно управляемого андроида. И вот Сатору общается с миром только через робота. Получивший имя Хинокио механизм ходит в школу, играет с другими детьми, бродит по улицам. Но это же ненормально — и девочка Джун, заочно полюбившая Сатору в образе кибера, решает любой ценой достучаться до человека, отгородившегося от мира маской машины...

Итог: очередной футуристический парафраз сказки о Пиноккио: добрый, трогательный, — а также донельзя манипулятивный и сверхнадрывный.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 6 / ДИСК 6

Александр Чекулаев

ГЛАЗ 3: БЕСКОНЕЧНОСТЬ
GIN GWAI 10

- **Жанр:** *Мистика/комедия ужасов*
- **Страна:** *Таиланд/Гонконг*
- **Режиссеры:** *Оксид и Дэнни Панг*
- **В ролях:** *Ли Чен-по, Изабелла Льон, Кейт Йонг, Крис Гу, Рэй Макдональд*
- **Премьера:** *24 марта 2005*
- **Выход на DVD в России:** *октябрь 2006*
- **Дистрибьютор:** *«Си-Ди Лэнд»*

Изображение: *1,78:1*. **Звук:** *DD5.1 (русский закадровый и китайский)*. **Бонусы:** *трейлер и два сюжета о создании фильма.*

На самом деле это не третья часть известного азиатского киносериала ужасов (ее собирается снимать Цуй Харк), а его комедийный спин-офф.

Сюжет: пятеро молодых людей забавы ради решают попробовать претворить в жизнь методы, изложенные в книге «10 способов увидеть духов». Увы, несмотря на превалирующую анекдотичность приведенных ноу-хау (раскрыть зонтик в помещении или посмотреть назад между своих ног), работают они на 100%. В итоге, дожить большинству пытливых испытателей до финала не суждено. Ну, по крайней мере, их приобщение к царству мертвых обставлено с юмором. Другое дело, что шутки тут порой очень жестокие и грубые — даже по меркам «Очень страшного кино».

Итог: комедия ужасов по-тайски — невероятно легкомысленная, однако при том сохраняющая всю жуть серьезного хоррора. Ощущения на любителя.

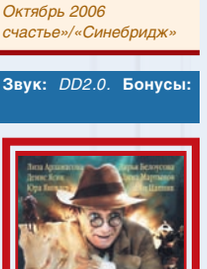
ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 6 / ДИСК 6

Александр Чекулаев

В ПЛЕНУ ВРЕМЕНИ

- **Жанр:** *Детская приключенческая фантастика*
- **Страна:** *Россия*
- **Режиссер:** *Вячеслав Афонин*
- **В ролях:** *Лиза Арзамасова, Денис Ясик, Юра Яковлев, Дарья Белоусова, Дима Мартынов, Ян Цапник*
- **Выход на DVD в России:** *Октябрь 2006*
- **Дистрибьютор:** *«Русское счастье»/«Синебридж»*

Изображение: *1,70:1*. **Звук:** *DD2.0*. **Бонусы:** *анонсы.*



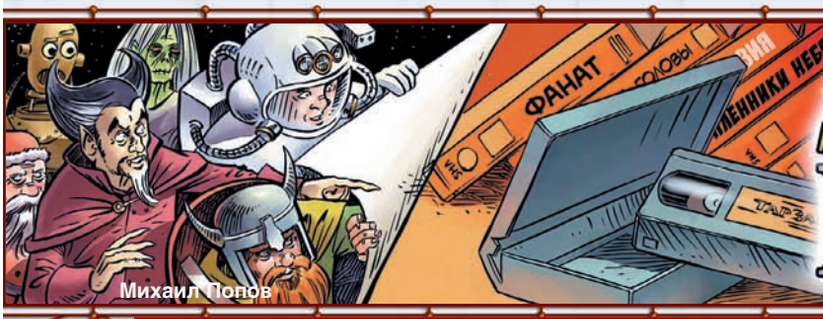
Волею судеб в загребущие лапки юных авантюристов попадает машина времени в виде подержанного додекаэдра (упорно называемого в фильме шаром). Из-за интуитивно непонятного интерфейса артефактом совершенно невозможно управлять. Героям предстоит пережить серию хаотичных темпоральных скачков. Доступны три эпохи: Каменный век, Век пиратов и Дикий Запад — и в каждой детишки, а также присоединившиеся к ним взрослые огребают положенную жменю опасных приключений...

В пересказе кино выглядит неплохо, но оно и 20 лет назад не произвело бы фурора. Налицо все проблемы позднего «Ералаша» — кривляние вместо игры, плоские шутки, дешевые спецэффекты, наивно поставленный экшен.

Итог: технически — аналог «Гостьи из будущего». Но не художественно. Энтузиазма полно, хотя на одном энтузиазме «назад в будущее» не уедешь.

ОЦЕНКА: ФИЛЬМ 6 / ДИСК 6

Александр Чекулаев



ДРУГОЕ КИНО

Михаил Попов

В этой рубрике мы расскажем о наиболее перспективных представителях «другого», нефантастического кинематографа, чтобы вы могли ориентироваться в афишах каждого месяца и выбрать для себя подходящий фильм.

МАРИЯ АНТУАНЕТТА
MARIE ANTOINETTE

Это важно! *Режиссер — дочь Френсиса Форда Копполы.*

Прокатчик *КАСКАД ФИЛЬМ*

Австрийская принцесса Мария Антуанетта (Кирстен Данст) выходит замуж за Дофина Франции. Будучи незнакомой с тонкостями придворной жизни, она сразу же ввязывается в скандалы. После смерти Людовика XV Мария становится королевой и полностью меняет атмосферу Версаля. Монархиня диктовала моду, крутила романы, пыталась забеременеть от Людовика XVI, а потом услышала, что людям в Париже не хватает хлеба, брякнула свое знаменитое: «Пускай едят пирожные», — и за это ей отрезали голову.

Прогноз: Красивая и дорогая (40 миллионов долларов) историческая драма с подружкой Человека-паука в главной роли.

Премьера: 4 января 2007

СЛЕДОПЫТ
PATHFINDER

Это важно! *Не рекомендуем эту картину лицам до 16 из-за обилия насилия.*

Прокатчик *ФОКС/ГЕМИНИ*

Сегодня уже почти не вызывает сомнений тот факт, что викинги, перепившие настойки мухоморов, умудрялись переплывать Атлантику и наводить страх на индейцев. В один из таких походов они оставили после себя маленького мальчика. Туземцы не стали убивать его, и воспитали малыша в духе своих традиций. Двадцать пять лет спустя набег повторился, и белокожий варвар стал единственным воином, способным спасти родное племя от уничтожения.

Прогноз: Зрелищный исторический боевик с бюджетом около 45 миллионов долларов. В главной роли снялся Карл Урбан.

Премьера: 11 января 2007

АЛЬФА ДОГ
ALPHA DOG

Это важно! *В ролях — Брюс Уиллис, Шэрон Стоун и Джастин Тимберлейк.*

Прокатчик *ПАРАДИЗ*

Криминальная драма по мотивам реальной истории Джесси Джеймса — самого молодого негодяя из всех, кто когда-либо числился в списке «10 наиболее разыскиваемых преступников» ФБР. К 19 годам он страшно разбогател на продаже наркотиков, но, несмотря на это, убил человека из-за долга в 1200 долларов. И это было лишь началом — согласно принципам круговой поруки, он принялся убивать других людей.

Прогноз: Мы уже анонсировали этот фильм в августе 2006 года, однако прокат был отложен на полгода. Вероятно, картина будет похожа на «Траффик» Содерберга — только молодежнее, динамичнее и жестче.

Премьера: 11 января 2007

ЧЕРНАЯ КНИГА
ZWARTBOEK

Это важно! *Новый фильм Пола Верховена.*

Прокатчик *ПАРАДИЗ*

История еврейской певицы Рэйчел, прячущейся от нацистов в оккупированных Нидерландах. Во время попытки бегства из страны гибнет вся ее семья. Девушка клянется найти того, кто их подставил. Ради этого она присоединяется к подполью и нанимается на работу в канцелярию СД. Предательства, двойные игры, заговоры внутри движения повстанцев, подозрения в сотрудничестве с нацистами, любовь, драгоценности и смерть — все это кружится в водовороте, вызванном близящимся поражением Германии.

Прогноз: Пол Верховен прервал шестилетнюю паузу в работе и снял «Список Шиндлера 2». Бюджет картины — 17 миллионов евро.

Премьера: 18 января 2007

К моменту публикации данного материала русские варианты названий фильмов могут быть изменены, а даты кинопремьер перенесены прокатчиками на другой срок.

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

Рубрика «Видеодром» рассказывает о самых достойных представителях фантастического кинопроката. Наши постоянные читатели знают, на что можно сходить в кино и какую видеокассету подарить другу. А если читатель пропустит несколько номеров «МФ»? Тогда хорошие фильмы пройдут мимо него. Эта страничка сможет помочь вам найти хороший фильм для просмотра. Часть картин в ней выбрана посетителями сайта «МФ» (www.mirf.ru), а часть — редакцией.

Выбор читателей. Декабрь 2006

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие 280 человек. Всего было отдано **774 голоса** (один посетитель сайта может проголосовать максимум за три фильма).

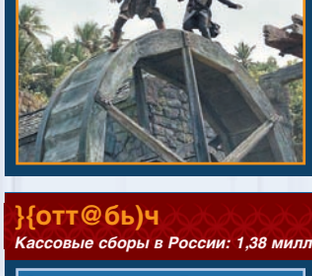
1.	Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца	35,6%
2.	Люди Икс: Последняя битва	10,7%
3.	}{отт@бь)ч	8,8%
4.	Парфюмер: История одного убийцы	8,4%
5.	Клик: С пультом по жизни	4,3%

Участвуйте в голосовании за лучшие фильмы на www.mirf.ru!

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ 2: СУНДУК МЕРТВЕЦА

Бюджет: 225 миллионов долларов. Кассовые сборы: 1 миллиард 61 миллион долларов.

Фантастические кассовые сборы



Неоспоримым лидером читательского голосования остается вторая часть «Пиратов». До премьеры третьего фильма осталось всего полгода, поэтому у нас есть время освежить в памяти сюжет «Сундука мертвеца»: остров каннибалов, Кракен, битва с «Летучим Голландцем» и поиски сундука с сердцем Дэйви Джонса.

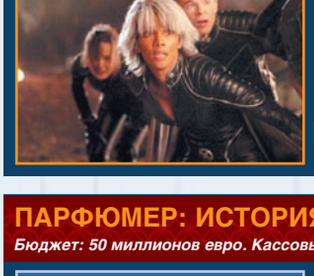
Оценка МФ: 9

Рецензия — в №9(37) за 2006 год.

ЛЮДИ ИКС: ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Бюджет: 210 миллионов долларов. Кассовые сборы: 459 миллионов долларов.

Финал популярного кинокомикса



Фармацевтическая компания разрабатывает «лекарство» от мутаций. Мутанты разделились на два лагеря — те, кто согласен стать нормальным, и те, кто вместе с Магнето борется против людей. Третья сила — Люди Икс — практически разгромлена. На стороне Магнето — супермутантка Феникс. Неужели это конец?

Оценка МФ: 7

Рецензия — в №8 (36) за 2006.

}{отт@бь)ч

Кассовые сборы в России: 1,38 миллиона долларов.

Сказочный техно-«Ералаш»

Современная версия известной сказки. Вместо Вольки ибн Алеши — хакер Гена. Вместо доброго и глуповатого раба лампы — сексуально озабоченный джинн. На другой чаше весов — злодей Шайтаныч, спецслужбы и бандиты. Фильм слегка «детский», но бодрый и веселый.

Оценка МФ: 5

Рецензия — в №11 (39) за 2006.

ПАРФЮМЕР: ИСТОРИЯ ОДНОГО УБИЙЦЫ

Бюджет: 50 миллионов евро. Кассовые сборы: 59 миллионов долларов.

Экранизация романа П. Зюскинда

Жан-Батист Гренуй — нечто среднее между микробом и сверхчеловеком. Ему незнакомы обычные людские переживания. Его феноменальное обоняние позволяет воспринимать этот мир как сумму запахов. Он вырос в нищете, но благодаря своему носу стал опытным парфюмером... и серийным убийцей.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №11 (39) за 2006.

КЛИК: С ПУЛЬТОМ ПО ЖИЗНИ

Бюджет: 82 миллиона долларов. Кассовые сборы: 231 миллион долларов.

С судьбой шутки плохи

В жизни бывают такие моменты, которые хочется поскорее «прокрутить» вперед, либо «отмотать» назад, а иногда даже поставить на паузу. Все это стало реальностью для Майкла Ньюмана, случайно купившего универсальный пульт, который подходит не только для техники, но и для жизни.

Оценка МФ: 6

Рецензия — в этом номере журнала.

ДИТЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ

Бюджет: 72 миллиона долларов. Кассовые сборы: 22 миллиона долларов.

Не рекомендуется лицам до 17

В 2009 году по неизвестным причинам на Земле перестали рождаться дети. Люди перестали верить в завтрашний день. Война стерла с карты крупнейшие страны. Восемнадцать лет спустя в Великобритании установился сравнительный порядок, однако и он грозит рухнуть, ведь одна из женщин вдруг забеременела.

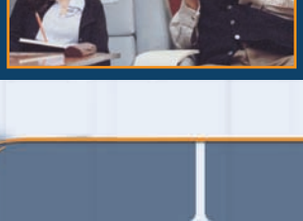
Оценка МФ: 9

Рецензия — в №1 (41) за 2007.

КОД ДА ВИНЧИ

Бюджет: 125 миллионов долларов. Кассовые сборы: 755 миллионов долларов.

Экранизация романа Дэна Брауна



Профессор Роберт Лэнгдон подозревается в убийстве куратора Лувра. Пытаясь добраться до правды, он ввязывается в древний религиозный заговор. Тайна «Мона Лизы», Приорат Сиона, убийца-альбинос, Opus Dei — лишь ступени на пути к величайшей реликвии христианства.

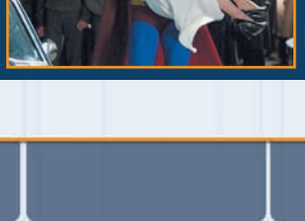
Оценка МФ: 6

Рецензия — в №7(35) за 2006 год.

ВОЗВРАЩЕНИЕ СУПЕРМЕНА

Бюджет: 204 миллиона долларов. Кассовые сборы: 391 миллион долларов.

Самый дорогой фильм года



Пока Супермен искал родную планету Криптон, на Земле многое изменилось. Луис Лейн вышла замуж и родила сына. Лекс Лютор вышел из тюрьмы, разбогател и похитил высокотехнологичные кристаллы, спрятанные в арктическом убежище Супермена. С их помощью он хочет перекроить весь мир. Супермен считает иначе.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №9(37) за 2006 год.

ИГРОВОЙ КЛУБ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ

Новости компьютерных игр: *ИГРОМИР 2006* 84

Самым шумным и интересным местом в Москве 4 и 5 ноября был, несомненно, павильон ВВЦ, где проходила выставка достижений компьютерно-игровой индустрии. Отчет об этом событии — на наших страницах.

Игры будущего: *WARHAMMER: MARK OF CHAOS* 86

Современная компьютерная инкарнация вселенной Warhammer Fantasy Battles — долгожданный подарок всем любителям одноименного варгейма.

Лучшие компьютерные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 88

«**Волкодав: Месть Серого Пса**» — игра-приложение к фильму и книге. **LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy** — забавная аркада «про джедаев». **Advent Rising** — игра по сценарию известного фантаста Орсона Скотта Карда. «**Завтра война**» — космический симулятор во вселенной Зоричей. Великолепный, но пестрящий ошибками слэшер **Dark Messiah of Might and Magic**. Весьма средненький **Mage Knight: Apocalypse**. На странице классики — **Return to Castle Wolfenstein,** один из лучших экшенов за все время существования жанра.

Новости настольных игр: *ЯНВАРЬ* 96

Читайте о крупнейших российских турнирах по коллекционным карточным играм «**Берсерк**» и **World of Warcraft**, знакомьтесь с русскими играми по-итальянски и ждите следующего номера с эксклюзивной картой!

Лучшие настольные игры: *РЕЦЕНЗИИ* 97

Мы ждали, ждали и наконец дождались — «Бета» отечественной ККИ «**Небожители**» выпущена! А также — свежие пополнения в рядах эльфийских армий «**Кольца Власти**».

Другие игры 100

Светлана Карачарова

НОВОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Случилось, наконец — 4-5 ноября в России прошла первая широкомасштабная выставка достижений компьютерно-игровой индустрии «Игромир 2006», рассчитанная не на разработчиков, а на игроков. В павильон ВВЦ, где проходило мероприятие, мог попасть любой желающий — правда, для этого большинству посетителей выставки пришлось отстоять в километровой очереди, а проникнув внутрь — умудриться протолкнуться в толпе к интересным стендам. И еще раз отстоять в очереди размером поменьше, чтобы получить, наконец, доступ к компьютеру с вожделенной «игрушкой».

Однако усилия того, несомненно, стоили — и подтверждением этих слов может служить скупая статистика: выставку «Игромир 2006» за 2 дня посетило порядка 50-60 тысяч человек. Точнее сказать невозможно — но заранее закупленные организаторами 30 тысяч браслетов (которые должны были выдаваться каждому посетителю) закончились уже к концу первого дня работы.

«Игромир 2006»: снаружи и внутри.

Масштаб, а главное — шум развернувшегося внутри (а частично и снаружи) действа впечатлил даже привыкших к суматохе журналистов. Каждый отечественный издатель отметился, как мог: «***Бука***» приехала на шикарном черном лимузине, внутри которого рассказывали о текущих проектах и давали интервью ведущие специалисты компании, на стенде ***1С*** публика могла лицезреть закованную в цепь и сидящую в клетке девушку, а неподалеку разместился настоящий бойцовский клуб, предлагающий всем желающим попробовать свои силы в шуточных соревнованиях. Ну и, разумеется, несчетное количество статистов разгуливало в костюмах героев игр, фотографируясь с посетителями и раздавая сувениры, и почти на каждом стенде показывали класс специально приглашенные танцоры — каждый под заводную музыку собственного диджея. Сложите все это — и вы получите весьма смутное представление о той какофонии звуков и красок, которая творилась в те дни в павильоне ВВЦ.

Содержательная часть мероприятия также не подкачала. На выставке нам удалось, наконец, взглянуть на две из трех игр по мотивам книги «**Волкодав из рода Серых Псов**» Марии Семёновой. Первая из них называется абсолютно так же, как и книга, и по игровому процессу более всего напоминает старый добрый **Diablo**. Сюжет игры построен скорее даже не на книжном, а на киноварианте «Волкодава»; при этом нам обещается несколько концовок и куча событий, не имеющих к первоисточникам никакого отношения. Вторая игра под названием «**Волкодав: Путь воина**» — крепкий и брутальный экшен без особых излишеств,

«Волкодав из рода Серых псов»

«Волкодав: Путь воина»

но зато с режимом «стелс» за пазухой. Обе игры издаются под крылом ***1С*** и выглядят весьма неплохо.

Третья игра по мотивам «Волкодава» — «Волкодав: Месть Серого Пса» — на «Игромире» не демонстрировалась, но компания «Акелла» предоставила нам пресс-копию фактически готового проекта, и на одной из следующих страниц вы найдете рецензию по этой игре. Выход всех трех игр должен быть приурочен к премьере одноименного фильма.

На стенде 1С нам показали еще целую кипу преинтересных проектов. В первую очередь нас заинтересовала ролевая игра «**Не время для драконов**», создаваемая по одноименной книге Сергея Лукьяненко и Ника Перумова *(«МФ» уже писал об этой игре, подробнее — № 10(38), октябрь 2006)*. При ближайшем рассмотрении игра оказалась весьма симпатична, плюс к тому — в ней встречаются куски диалогов, чуть ли не дословно копирующие оригинал. Впрочем, любители нелинейности и непредсказуемости тоже должны остаться довольны: практически любой квест в игре может быть пройден несколькими способами.

Не могли мы обойти вниманием и игру «**Легенда о рыцаре**» — симпатич-

«Не время для драконов»

«Коллапс: Разрушенный Мир».

ный проект от студии, известной всему играющему миру своими великолепными «Космическими рейнджерами». По жанру игра представляет собой сплав стратегии и РПГ, а по сути — становится продолжением бессмертной **King's Bounty** (это, если кто не помнит — прародитель всей серии **Heroes of Might and Magic**). В отличие от «Героев», здесь нет никакого «градостроительного элемента»: вся игра — это одно большое приключение, следующее увлекательному сюжету. Единственное, что мы не поняли — почему выпуск игры состоится только через полгода: по субъективным ощущениям, она уже сейчас готова почти на все сто. Великолепные модели юнитов, замечательные эффекты, знакомая карта боя, интуитивное до последней кнопки управление — мало кто способен устоять против такого приятного коктейля.

«Легенда о рыцаре»

Из прочих игр от 1С наибольший интерес вызвали экшен «Анабиоз: Сон разума» — правда, его нельзя было «потрогать» и демонстрацию вели сами разработчики, и «Исход с Земли» — насквозь классический фантастический шутер, сюжет которого запросто предсказывается по одному названию.

На стенде «Буки» нас порадовали вполне доступной к личному просмотру версией перспективной игры «**Коллапс: Разрушенный мир**». Игра очень похожа на «Принца Персии», но в постапокалиптическом антураже. Наш главный герой умеет мастерски фехтовать и обладает неслабым запасом очень специфических приемов (например, энергоудар, позволяющий отшвыривать противников, — и это лишь крошки пирога, который мы получим целиком в конце 2007 года). Также наш протеже, вполне в канонах жанра, способен на самые фантастические акробатические трюки, а на закуску — сможет оседлать не какого-то там паршивого скакуна, а импозантный мотоцикл, феерическое чудо фантастической мысли будущего.

На стенде «Акеллы» нам продемонстрировали рабочую версию вергейма «**Обитаемый остров: Послесловие**», продолжающего события романа Стругацких, и еще раз показали великолепную «**Disciples 3: Ренессанс**» (*об этом проекте **Анри** и студии **.dat** мы рассказывали в «МФ» №12(40), декабрь 2006*). Разумеется, мы не могли пройти и мимо того самого **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** от дружно любимой всей играющей общественностью братии ***GSC Game World***. Что самое удивительное, проект выглядит бодрячком — мы, конечно, не хотели бы сглазить, но при просмотре складывалось ощущение, что все обещания разработчиков действительно (!) будут выполнены. Конечно, картинку игры уже сложно охарактеризовать словом «шикарно», но вот во всем остальном... Впрочем, здесь мы лучше суеверно скрестим пальцы: уж сколько раз твердили миру — а воз и ныне там.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.

Если уж мы завели речь о шикарной графике, то тут уместно вспомнить об игре Crysis. Печаль всей истории с ней заключается в том, что на «Игромире» ее смогли запустить лишь на одном компьютере, а все, что нам было предложено — наблюдать некие неземные красоты, не имея возможности дотронуться до самой игры хоть пальцем. Обидно, особенно если учесть, что Crysis — один из самых ожидаемых фантастических шутеров 2007 года.

Что касается онлайновых игр — наиболее интересными пока выглядят проекты **Ragnesis Online** (хотя игра откровенно не хватает звезд с неба — ни в отношении графики, ни в плане каких-то сногсшибательных идей, но смотрится неплохо), «**Линия грез**» — ММОРПГ по мотивам известной дилогии Сергея Лукьяненко (впрочем, демо-версия продолжительностью 15 секунд явно больше задает вопросов, нежели на них отвечает), и, разумеется, «**Эверквест 2**» — знаменитый проект ***SOE*** в локализации «***Акеллы Онлайн***». Самым, пожалуй, значительным разочарованием стало отсутствие на «Игромире» сверхожидаемого аддона **The Burning Crusade** к великолепной **World of Warcraft** от знаменитых ***Blizzard***. С другой стороны, если бы аддон таки привезли, на территории ВВЦ, и так забитой под завязку, началось бы форменное светопреставление.

●●●

Разумеется, на паре страниц очень сложно разместить хотя бы краткое упоминание всего, что нам довелось увидеть на «Игромире». Каждый крупный российский издатель привез целую стопку любопытных игр, плюс на каждом стенде постоянно происходили какие-то события — встречи с известными людьми, викторины, конкурсы и прочее в том же духе.

Организаторам мероприятия уже очевидно, что «Игромир» может и должен стать ежегодным событием. Первый шар был пробным, и они сами не подозревали, что выставка будет настолько успешной. Надеемся, на следующий год площадь выставки будет на порядок больше (объективно говоря, стадион «Лужники» был бы в самый раз), и организаторы введут какое-то ограничение на уровень шума, в котором зачастую невозможно было услышать собеседника.

Пока из всего произошедшего на «Игромире» делаем один глобальный вывод: индустрия игр в России растет невероятными темпами. А это значит, что с каждым годом будет выпускаться все больше и больше хороших, качественных российских игр — в том числе и нашей любимой фантастической и фэнтезийной тематики.

Александр Куляев

ПЕЧАТЬ ХАОСА

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Как это ни странно, но у вселенной Warhammer Fantasy Battles, давшей начало целому стилистическому направлению в фэнтези и обладающей многомиллионной армией поклонников во всех уголках мира, весьма сложно складываются отношения с областью компьютерных игр. Казалось бы, один из самых атмосферных, проработанных сеттингов — просто бери и делай хит. Но за прошедшие двадцать лет разработчики лишь дважды (!) обращались к теме фэнтезийного «Вархаммера».

- **Разработчик:** *Black Hole Entertainment*
- **Издатель в России:** *«Новый Диск»*
- **Сайт игры:** *markofchaos.com*
- **Жанр игры:** *Темное фэнтези*
- **Тип игры:** *Варгейм, стратегия*
- **Дата выхода:** *декабрь 2006*
- **Источник:** *вселенная Warhammer Fantasy Battles*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Warcraft III ● серия Total War

Правда, этот древний опыт был относительно успешным, особенно в отношении **Warhammer: Dark Omen**. Любви широких масс игра завоевать не смогла, зато среди поклонников варгеймов и стратегий до сих пор слывет едва ли не лучшим проектом всех времен и народов. Правда, сегодня о нем помнят немногие, ибо с момента выхода минуло ни много ни мало — целых восемь с хвостиком лет. Срок солидный. Самое время вернуться к незаслуженно забытой разработчиками вселенной, не находите?

Лед тронулся, господа присяжные заседатели!

По всей видимости, так же рассудили новые обладатели прав на создание «игроизаций» по Warhammer Fantasy Battles, товарищи из американского подразделения ***Namco***. Вопросов с жанром новой игры не возникло — ничего лучше коктейля из варгейма и стратегии в реальном времени по этому сеттингу и придумать нельзя. Да и родовые черты настольного варгейма от ***Games Workshop*** дают о себе знать.

В скором времени на суд взыскательной публики представили **Warhammer: Mark of Chaos**. Безумной красоты первые скриншоты, громкие обещания издателей, равнение на серию **Total War** — все внушало оптимизм. Единственное, что оставляло осадок, — не самая авторитетная и опытная команда разработчиков. Основанная знаменитым голливудским продюсером Эндрю Вайной, эта американо-венгерская студия успела отметиться лишь красивой, но невнятной стратегией **Armies of Exigo**. И тут вдруг молодых разработчиков перекидывают на такой объемный и амбициозный проект. Согласитесь, серьезный повод для беспокойства.

Сотни и тысячи юнитов в одном бою — визитная карточка игры.

Уже много месяцев спустя, озадаченный такими нелегкими думами, я достаточно скептически, но с надеждой запустил пресс-версию проекта. Первое впечатление — культурный шок. Не от игры, от вступительного ролика. Такого шикарного видеоряда с использованием компьютерной графики уже давно никто не делал — пожалуй, со времен легендарных творений ***Blizzard*** из третьего **Warcraft**. Качество картинки и анимации просто запредельно, режиссура — великолепна, размах — воистину голливудский. Но то все присказка — а сказка у нас еще впереди.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Раскрась сам

За прошедшие полтора года с момента официального анонса концепция игры претерпела кое-какие изменения. Невнятное бормотание разработчиков относительно стратегического глобального режима игры, протекающего в реальном времени, сменилось заявлениями о четкой помиссионной структуре.

На выбор у нас две кампании — за Империю и за силы Хаоса. Причем кампании самодостаточны — для того чтобы пройти игру, необходимо завершить лишь одну из них. Другое дело, что, в зависимости от выбора стороны, вы сможете увидеть сюжетные события с двух совершенно разных точек зрения. В качестве нашего альтер-эго выступает либо имперский герой Стефан фон Кессель, либо демон Хаоса Торгар.

Начав игру, мы надолго увязаем в череде миссий и сражений, передвигаясь от одной точки к другой. Помимо вражеских сил и разнообразных битв, по пути попадаются города, в которых можно набирать новые войска, совершенствовать оружие и броню, и закупаться артефактами для героев. Кое-где попадаются ветвления, предлагающие выбор, — подраться еще, выполняя побочное задание, или сразу двинуть в сторону сюжетных миссий. Сами миссии достаточно разнообразны, хотя многим из них зачастую не хватает динамики.

Главное блюдо — тактические битвы. Они во многом напоминают то, что мы видели в играх серии Total War. Одиночных юнитов, за исключением героев, у нас нет — все солдаты сгруппированы в полки (до 60 юнитов в каждом). Каждый полк имеет свою собственную мораль (при достижении нулевой отметки боевая часть начинает улепетывать с поле боя в полном составе), копит опыт по мере сражения и с каждым новым рангом увеличивает максимальное количество воинов в своих рядах. Что наверняка должно понравиться любителям одноименного варгейма — в игре есть возможность собственноручно раскрасить любой отряд, выбрать своим подопечным уникальную форму, штандарт, и так далее.

Отдельный разговор — герои. Они точно так же набирают опыт, получая очки навыков за набранные уровни, которые можно затем тратить на приобретение и улучшение специальных умений и заклинаний. Кроме того, как и любые уважающие себя герои, наши подопечные имеют несколько слотов под различное вооружение и предметы, а также небольшой рюкзак для их переноски. В некоторых городах герои могут обзавестись лошадьми.

Интересная особенность игры — дуэли между героями. Во время сражения мы можем использовать специальный навык и навязать вражескому главарю бой один на один. При этом все войска выпихиваются за пределы определенной области, и могучие соперники сходятся в поединке, который заканчивается лишь со смертью одного из них. Если же один из дуэлянтов позорно бежал с поля боя, то все его войска с огромной вероятностью последуют примеру своего трусливого предводителя.

Графика и интерфейс оставляют приятное впечатление, хотя с визуальной составляющей дело обстоит совсем не так здорово, как обещалось на потрясающей красоты скриншотах. Вдобавок к этому, игре явно не хватает брутальности и кровавости — уж слишком рафинированными получаются схватки. Возможно, к моменту выхода разработчикам удастся что-то поправить и подчистить досадные ошибки, которых, признаться, пока предостаточно.

Обратите внимание — в России изданием игры занимается компания «***Новый Диск***», а перевод делается с участием фанатов мира Вархаммера. Полностью локализованная версия игры должна появиться в продаже одновременно с выходом этого номера «Мира фантастики».

Готовимся к выходу в открытый... онлайн!

В то время как Namco собирается пожинать плоды обладания лицензией на использование фэнтезийной вселенной «Вархаммера», вездесущие ***Electronic Arts*** окучивают онлайн-сектор. В недрах некогда независимой, а теперь носящей подкорректированное название студии ***EA Mythic*** кипит работа над одной из самых перспективных MMORPG — **Warhammer Online: Age of Reckoning**. Игра подает очень большие надежды, выход ее намечен на 2007 год.

ПОДРОБНЫЙ ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ ИГРАХ
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
ЧИТАЙТЕ В ЯНВАРСКОМ НОМЕРЕ: №1 2007
240 СТРАНИЦ
• DVD №1 — 8 GB ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ
• DVD №2 — 8 GB ВИДЕО

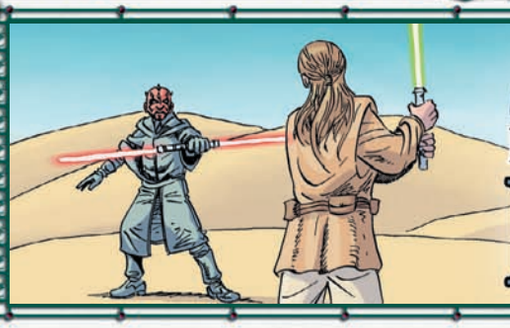
ВИДЕО
ИГРОМИР-2006
РЕПОРТАЖ С ВЫСТАВКИ, ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ, И, ГЛАВНОЕ — ТЕСТИРОВАНИЕ ГОТОВЯЩИХСЯ К ВЫХОДУ ИГР, ПРОВЕДЕННОЕ НЕПОСРЕДСТВЕННО НА ВЫСТАВКЕ, И ЗАПИСАННОЕ ТАМ ЖИВОЕ ИГРОВОЕ ВИДЕО!

КРУПНЫМ ПЛАНОМ
14 ИГР И ДОПОЛНЕНИЙ
НАЧАЛСЯ ОСЕННЕ-ЗИМНИЙ ВАЛ НОВЫХ ИГР; В НОМЕРЕ — РУКОВОДСТВА И ТАКТИКИ ПО GOTHIC 3, HEROES OF MIGHT & MAGIC V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА, SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT, DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC, NEED FOR SPEED: CARBON, NEVERWINTER NIGHTS 2, BATTLEFIELD 1942 И МНОГИМ ДРУГИМ ХИТАМ.

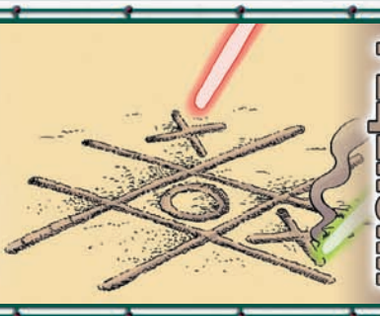
ВОКРУГ ИГРЫ
ЧТО ТАКОЕ ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ?
ЧЕГО ХОТЯТ ОТ СЦЕНАРИЯ К РАЗНЫМ ИГРОВЫМ ЖАНРАМ? ЧЕМ МОЖНО ЗАМЕНИТЬ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ГЛОБАЛЬНОЙ СТРАТЕГИИ? ЧТО ЛЕГЧЕ, А ЧТО ТРУДНЕЕ В СЦЕНАРНОМ ДЕЛЕ? ОБО ВСЕМ ЭТОМ — НОВАЯ СТАТЬЯ РИЧАРДА ПСМИТА.

ЛУЧШЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ
УСКОРИТЕЛЬ ИИ
АППАРАТНОЕ УСКОРЕНИЕ ГРАФИКИ УЖЕ ПРИВЫЧНО, ФИЗИКИ — ПОСТЕПЕННО ВХОДИТ В НАШУ ЖИЗНЬ, А ПРОИЗВОДИТЕЛИ ОБОРУДОВАНИЯ УЖЕ ГОТОВЯТ К ВЫХОДУ УСКОРИТЕЛЬ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА. ЧИТАЙТЕ НА СТРАНИЦАХ ЛКИ РАССКАЗ О ЕГО ВОЗМОЖНОСТЯХ, А НА ДИСКЕ ВЫ УВИДИТЕ ВИДЕО ПО ЭТОЙ ТЕМЕ.

ВАЖНА КАЖДАЯ БУКВА



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



ИСТОРИЯ ОДНОГО ВЕННА

ВОЛКОДАВ: МЕСТЬ СЕРОГО ПСА

Разработчик: *Primal Software* • **Издатель:** *«Акелла»* • **Системные требования:** *P4-1.7 GHz, 32 Mb RAM, видеокарта 64 MB* (**желательно:** *P4-2.8 MHz, 1 Gb RAM, видеокарта 128 MB*) • **Сайт игры:** *akella.com/ru/games/volkodav/* • **Жанр:** *героическое славянское фэнтези* • **Тип игры:** *экшен с элементами ролевой игры* • **Источник:** *роман «Волкодав» Марии Семёновой, фильм «Волкодав из рода Серых Псов»* • **Возрастное ограничение:** *нет*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Князь: Легенды лесной страны

В эпоху глобализации и открытых границ любое действительно успешное произведение рано или поздно обретает новое воплощение в соседних или смежных сферах творчества. В итоге клубок окончательно перемешивается: кино намертво сцепляется с играми, игры с книгами и т.д. Правда, пока первоисточником обычно становятся книги. Именно этим путем уже прошли такие легендарные фэнтезийные циклы, как «Властелин Колец», «Гарри Поттер» и «Хроники Нарнии». На подходе «Эрагон» и «Темные Начала». И, конечно же, «Волкодав».

Собственно говоря, на данный момент в разработке находится целых три самостоятельных игровых проекта по фильму и книге: два из них будет издавать компания ***1С***, и один — «***Акелла***». «**Волкодав: Месть Серого Пса**» издается как раз под эгидой известного волка, а разрабатывается командой ***Primal Software***, за плечами которых довольно необычная игра «**Глаз Дракона**» и крепкая стратегия под нехитрым названием «**Осада**».

От игр по книжным и кинолицензиям обычно добра не ждут — в подавляющем большинстве случаев нам предлагают отведать наскоро приготовленное и малосъедобное блюдо. К счастью, на этот раз дурные предчувствия обманули — игра вышла на удивление неплохой.

Итак, перед нами довольно незамысловатая экшен-ориентированная игра с Волкодавом в качестве главного героя. Шинкуем врагов, выполняем незамысловатые квесты, растем в уровнях, качаем навыки и приобретаем умения — довольно стандартный набор. По сюжету игра в основном следует фильму, дополняя его событиями из книги; ко всему прочему, у нее несколько альтернативных концовок, и есть даже возможность продолжить похождения после завершения основной линии.

ЦИТАТА
Смотри-ка, венн пришел! Сам пожаловал. Ни тащить, ни волочить не пришлось! (Людоедовичи).

Вовремя я пригнулся!

И снова о фильме

«Волкодав», первый отечественный фэнтезийный блокбастер, должен был появиться еще в 2005 году, но сначала досъемки, а потом монтаж и работа над спецэффектами значительно затянули процесс. Надеемся, фильм все-таки выйдет в назначенный срок — 1 января 2007 года, поскольку игра, под завязку начиненная роликами из него, никак не может появиться в продаже раньше премьеры.

Оружия много не бывает. Даже когда за плечами лук, меч и копье, а на поясе — топор, стоит присмотреть что-то еще!

У нашего протеже четыре основных характеристики: телосложение, сила, сноровка, скорость. Каждая из них влияет на определенные способности героя. Так, например, высокий показатель сноровки позволяет Волкодаву успешно уклоняться и парировать вражеские удары. В зависимости от того, как и чем вы деретесь, будут расти ваши боевые способности — ближний и дальний бой, а также рукопашная. Боевая система не шибко замороченная, но позволяет использовать множество специальных и комбинированных ударов разрушительной силы.

Несмотря на внешнюю простоту, игра затягивает. Картинка вполне симпатичная — конечно, есть некоторые огрехи, но приятный дизайн локаций и красивые ландшафты все искупают. Музыка вносит свою ложку меда и добавляет проекту души и атмосферности.

Итог: неожиданный сюрприз для всех поклонников «Волкодава» — простая, но крепкая игра, хороший способ продлить удовольствие от общения с любимым героем еще на пару-тройку вечеров.

Присутствуют
- Нелетучий Мыш
- Волкодав

Отсутствуют
- игровое разнообразие
- удобное управление

СЮЖЕТ	7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **7**

Александр Куляев

САМОДЕЛКИ ПО-ДЖЕДАЙСКИ

LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY

Разработчик: *Traveller's Tales* ● **Издатель в России:** *1C* ● **Системные требования:** *P3-1000 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB (***желательно:** *P4-2000 MHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB)* ● **Сайт игры:** *lucasarts.com/games/legostarwarsii* ● **Жанр:** *Космическая опера/приключения* ● **Тип игры:** *Аркада*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Lego Alpha Team ● Lego Island 2: The Brickster's Revenge

Если вам больше десяти лет, вы живете не один и собираетесь инсталлировать данную игру — запаситесь терпением. Над вами будут смеяться, да что там — откровенно глумиться. Любой ваш сожитель по квартире (будь то мать, жена или кошка), едва только бросив взгляд на экран, не преминет сделать удивленную физиономию. Как? Ты играешь в это?! Это же для детей!

Все верно, первое впечатление от знакомства с игрой будет именно таким. Угловатые пиноккио с грубо намалеванными физиономиями вперевалочку рысят по уровням и неспешно собирают разноцветные финтифлюшки. То, что эти паразиты имеют отдаленное сходство с героями киносаги **Star Wars**, поначалу кажется злостным стебом. А то, что и они, и все окружение собраны из элементов уберконструктора **Lego**, лишь усиливает общее впечатление несерьезности.

В процессе игры под ваше руководство попадут все ключевые персонажи 4, 5 и 6 эпизодов эпопеи Джорджа Лукаса. Люк, Чубакка, Хан Соло, R2D2 — каждым из них можно будет порулить. Более того, собрав из подручных кубиков транспортное средство (например, робота-цаплю AT-ST), можно совершить на нем увлекательный заезд. Формально вы будете заняты повторением известных славных подвигов джедаев и повстанцев. Но,

AT-ST — опасное транспортное средство. Можно ненароком затоптать своего спутника.

Чубакка струсил, а Хан его успокаивает. Подзатыльником.

Борьба за детские умы

Название **Lego** (1932 год) было сформировано из двух слов — *Leg godt*, что в переводе с датского означает «хорошая игра». В данный момент можно уверенно утверждать, что это бренд №1 на рынке детских игрушек. Бренд Nintendo, между прочим, идет на 7-ом месте, а Sony PlayStation в десятке и вовсе отсутствует.

Когда вы пройдете мимо дуэлянтов, они прервутся и поприветствуют вас.

ЦИТАТА

Бла-бла-бла! (Люк, Чубакка, Дарт Вейдер и все-все-все... так уж тут принято изъясняться).

поверьте, даже во время штурма Звезды Смерти ваши мысли будут заняты отнюдь не сбрасыванием торпеды в реактор. Вместо этого вы будете елозить юрким X-Wing-ом по поверхности имперского Левиафана в надежде «разломать еще что-нибудь, из чего выпадут бонусы».

Действо затягивает. Вскоре вы поймете, что груда стеклянных шариков и звание «истинный джедай» после пройденного уровня способны заменить такие взрослые вещи, как «эпический сюжет» или «десять мегабайт диалогов». Персонажи Лего говорят невразумительным «бла-бла-бла», но благодаря знакомой обстановке вы все понимаете без труда. Шутки же вроде штурмовиков в бассейне (в трусах и шлемах) и вовсе не нуждаются ни в каких переводах.

А еще на уровнях есть секреты, и чтобы собрать их все, придется изрядно попотеть. Так, существуют зоны ограниченного доступа, например, только для охотников за головами. Или же некоторые предметы, с которыми могут взаимодействовать только джедаи посредством Силы. Если у вас в данный момент нет нужного персонажа в команде — придется переигрывать, или же не видать вам новых транспортных средств и заветных 100% прохождения. А вот зачем вам нужно это самое «полное прохождение» — в процессе игры как-то и не задумываешься.

А если домашние продолжают гнуть свою линию, что «это для детей» — посадите их рядом с собой и играйте вдвоем. Посмотрим, кто первый додумается, как извлечь «Сокола» из-под защиты силового поля.

Итог: отличная аркада. Глупые рожицы, простенькие шуточки, незамысловатый игровой процесс — но совершенно невозможно оторваться от монитора. Дело братьев Марио живет и процветает даже в век сверхреалистичной графики и физических ускорителей.

Присутствуют
- множество бонусов
- знакомая обстановка

Отсутствуют
- современная графика
- глубокий смысл

СЮЖЕТ	7
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ГРАФИКА	7
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Роман Островерхов

ИГРА КАРДА

ADVENT RISING

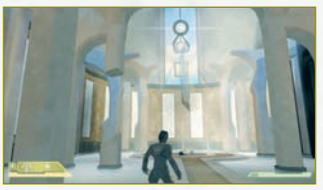
Разработчик: *Glyphx Games* ● **Издатель:** *Buka Entertainment* ● **Системные требования:** *P3-2000 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 128 Mb* (**желательно:** *P4-3000 MHz, 512 Mb RAM, видеокарта 256 Mb*) ● **Сайт игры:** *adventtrilogy.com* ● **Жанр:** *Космоопера* ● **Тип игры:** *Шутер от третьего лица* ● **Возрастное ограничение:** *Нет*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast ● Clive Barker's Undying

Увлекательный шутер в жанре космооперы, плюс саундтрек, записанный на студии ***Paramount*** с участием симфонического оркестра всея Голливуда, и наконец — сценарий от устроителя ксеноцидов Орсона Скотта Карда, чье премиеносное имя издатели игры по неясной причине не вынесли на обложку. Тут же: неуютный консольный игровой процесс, средненькая графика, прямоточные миссии и «зубастые», ввиду отсутствия анизотропной фильтрации, линии. Рука тянется поставить коробку с надписью **Advent Rising** на полку любимых фильмов, книг, альбомов. Но на полку ли любимых игр?

Главный герой эпоса, пилот Гидеон Вайт, прилетает на орбитальную станцию родной Эдумеи, чтобы стать свидетелем первого контакта людей с расой аурелянцев. Эти статные синекожие негуманоиды, эволюционировавшие от особо головастых головастиков, давно искали встречи с мифическими существами, адептами культа которых они себя считают, — людьми. К сожалению, за ними по перепончатым стопам следовала кровожадная и хитрая раса Охотников. Те уже уничтожили прародину людей много тысяч лет назад, а теперь решились на рецидив: бомбят метеоритами Эдумею, а беженцев — расстреливают.



Это не метеорит. Это Гидеон вошел в атмосферу без парашюта.

Старая добрая гаубица.

Это интересно

- Китайский иероглиф, смахивающий начертанием на «Л», прогнувшуюся наподобие крыши пагоды, означает «человек». Похожий знак был использован в логотипе игры Advent Rising.
- Орсон Скотт Кард — единственный писатель-фантаст, удостоенный премий «Хьюго» и «Небьюла» два года подряд (книги «Игра Эндера», «Голос тех, кого нет»).

Через секунду враг станет искусственным спутником планеты.

ЦИТАТА

— Каким оружием они пользуются?
— Они кидают камни.
— Камни? Они кидаются камнями?!
— Астероидами.

(Диалог Охранника и Келэма)

Спастись удается только тройке людей, один из которых — наш главный герой. Ваша задача-минимум — принять помощь верующей в вас расы, открыть в себе недокументированные способности и утереть ими нос обидчикам. «План максимума» разработчики обещают развернуть в последующих продолжениях.

Основная особенность картинки — сплющенный (он же «широкий») экран, пропорций едва не 9:16. В пользу киношности говорят и 4 гигабайта видеороликов. Некоторые из них заставляют сердце биться чаще: тут и масштабная космическая панорама, и взрыв Эдумеи, и вхождение в атмосферу «рыбкой». Остальные сделаны на доработанном функцией лип-синк ядре — в самой игре мимика отсутствует. Что досадно: после трогательного полета на космической шлюпке (вакуум, но какая атмосфера!) первое, что вас разочарует, это тройка астероидных шахтеров, которые взахлеб и с синдромом Паркинсона на лице чревовещают о взрыве на выработке. Ну ясно, этих контузило. А что с остальными?

Ну и к очевидным плюсам игры можно отнести филармонический звуковой ряд, редкую нынче жизнеутверждающую раскраску объектов и живые диалоги от кутюр, перемежающие высокий штиль с портовыми колкостями.

Итог: выйди игра три года назад, как планировалось, она привлекла бы к себе больше внимания. Дюжиной видов оружия, тройкой транспортных средств и сверхспособностями героя сейчас уже мало кого удивишь. Однако, если задуматься, подобной космооперы мы не видели ни в играх, ни в кино. Красочный мир со своей мифологией, техникой и тысячами рас может составить достойную конкуренцию тем же «Звездным войнам». Орсон Скотт Кард честно старался создать игру, интересную Эндеру. Другое дело, что Эндер нынче взыскателен.

Присутствуют
- кинематографичность
- эпический сюжет

Отсутствуют
- говорящие головы
- режим мультиплеера

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ГРАФИКА	5
ЗВУК	9

ОЦЕНКА МФ **8**

Дмитрий Тарабанов

ПАМЯТКА КАДЕТА РУМЯНЦЕВА

ЗАВТРА ВОЙНА

Разработчик: *Crioland* ● **Издатель:** *1С* ● **Системные требования:** *P4-2.4 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB (**желательно:** P4-3 GHz, 1024 Mb RAM, видеокарта 256 MB)* ● **Сайт игры:** *zavtravoina.ru* ● **Жанр:** *Космическая опера* ● **Тип игры:** *Космический симулятор* ● **Источник:** *Трилогия «Завтра война» А. Зорича* ● **Возрастное ограничение:** *Нет*

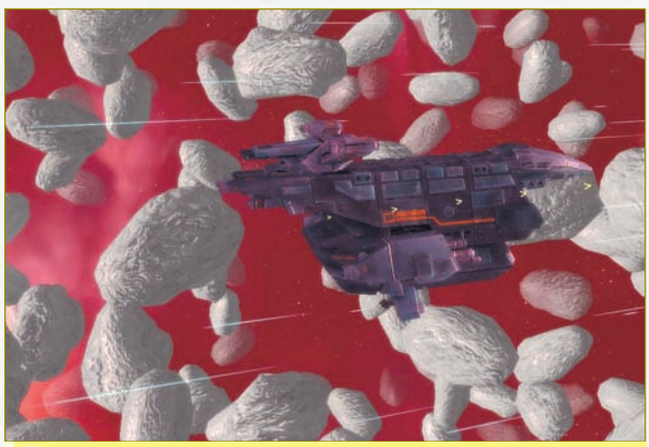
ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

серия Wing Commander ● Freelancer

Смирно, кадет Румянцев! Завтра, как известно, будет война. Почему? Все вопросы к дуэту фантастов под кодовым названием Зорич. Российская Директория окружена врагами, инопланетянами и союзниками в лице клонов — сиречь Конкордианской империей, дружба с которой сродни танцам с волками. Потому — бегом на борт флуггера-истребителя, наращивать летное мастерство.

Приготовьтесь — российская «игра по книге» будет холодна к вам, как айсберг. В ней нет ни полноценного руководства, ни толкового обучения, ни-че-го. А есть лишь затяжные перелеты, скоротечные огневые контакты, холод глубокого космоса и льдистый отблеск далеких звезд. Вас ждет нордически-ледяной настрой последнего викинга, и пламя в дюзах напарника останется единственным, что напомнит — вы не один здесь, все-таки — не один...

Поверьте, кадет: даже если вы ас в «**ИЛ-2: Штурмовик**» и считаете Покрышкина с Кожедубом героями античности, в космосе Зоричей вам придется нелегко. Без джойстика режим симулятора лучше не трогать, во имя тов. Циолковского ограничьтесь сугубо аркадной (читай — донельзя упрощенной) моделью управления. Иначе не судьба вам применить все эти планетарные и орбитальные движки, торпеды для звездолетов, ракеты для флуггеров, тангаж и Х-переходы.



Транспортник «Андромеда», видимость ни к черту.

Истребитель «Хаген», полет нормальный.

Игропром и писатели

При работе над игрой Зоричи написали 650 страниц (1300 килобайт) текста. И во многом именно их заслуга, что игра не превратилась в очередную «леталку» средней паршивости. Поиграв в «**Завтра война**», начинаешь недоумевать — а почему *все* разработчики игр не прибегают к помощи профессионалов?

Говорящий Шерхан, лидер трапперов.

ЦИТАТА

— Товарищ капитан, а потери ожидаются большие?
— Я бы на вашем месте написал близким.

(Брифинг с капитаном Бердником)

Привыкайте, Румянцев, вы — лишь винтик военной машины. Недоученное пушечное мясо, брошенное в горнило войны. Вы это поймете, когда попытаетесь вырваться вперед во время атаки и нарветесь на слетанную эскадрилью. Вы не Супермен и даже не Бэтмен, и потому проживете в такой стычке минуты две. И вражеский флагман вам в одиночку не уничтожить, ни-ко-гда. Ну разве что вас чудом занесет на торпедоносец, и главный пилот получит ранение... нет, это маловероятно. В общем, вот вам совет битого волка — почаще пользуйтесь автопилотом, держитесь в строю и не забудьте прикупить противоракетных ловушек на базе.

Недовольны, кадет? Если вам что-то не по душе — вон из армии. К кому угодно — к трапперам, к пиратам, в концерн какой-нибудь устройтесь. Будете буровые вышки расставлять да шальные астероиды расстреливать, ха-ха. И про личную жизнь забудьте. Женщины у нас не служат, разве что в контрразведке. Что, говорите, у клонов симпатичные офицеры попадаются? Ну что ж, за кем приударить — это, конечно, вам самому выбирать. Но помните — развитие отношений и то, чем все закончится, зависит только от ваших поступков, и пенять будете потом лишь на себя.

Засим обсуждение игровых особенностей считаю закрытым. Поверьте, кадет, ваша жизнь будет нескучной. По мне, так даже занятнее, чем оригинальная трилогия Зоричей. Пересекаться же с героями книг вам придется постоянно, это факт. Вольно, кадет!

Итог: отличный, но уж очень непростой в обращении космосимулятор. Снежная Королева среди мириада игр «на пару вечеров».

Присутствуют

- патриотическая атмосфера
- детально проработанная вселенная
- нелинейность

Отсутствуют

- простота управления
- накопление апгрейдов
- скоростное прохождение

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ГРАФИКА	8
ЗВУК	9

ОЦЕНКА МФ **8**

Роман Островерхов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ЧЕРНАЯ МЕССА

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Разработчик: *Arkane Studios/Floodgate Entertainment/Kuju Entertainment* ● **Издатель в России:** *«Бука»* ● **Системные требования:** *P4-2.6 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 64 MB (**желательно:** P4-3.2 GHz, 2 Gb RAM, видеокарта 256 MB)* ● **Сайт игры:** *dark-messiahgame.com* ● **Жанр:** *Фэнтези-боевик* ● **Тип игры:** *Слэшер от первого лица с ролевыми элементами*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Severance: Blade of Darkness ● Hexen ● Half-Life 2

Это история самого долгого дня в жизни молодого Сарета. Это история о том, что мир «**Меча и магии**» — не просто карта для походовой стратегии, и даже не арена для прокачки кучки портретов внизу экрана. Это грязная, кровавая, жестокая до притягательности история отдельно взятого ученика чародея, попавшего в пекло разборок в знаменитом фэнтезийном мире. Будущая легенда, которую игрок увидит своими глазами и создаст собственными руками.

Поездка к магу — знакомцу учителя — превращается для Сарета в ад. Город осаждают некроманты, знакомый маг гибнет, его дочь рыдает, привезенный Саретом кристалл украден серым вампиром, — налицо полный букет неприятностей. Бешеная погоня по крышам за вороватой тварью с места в карьер бросает Сарета навстречу сюжету. Пусть он незамысловат и местами откровенно напоминает штампованную болванку, еще не прошедшую ОТК, — но подан отменно. Отныне и до финала не будет Сарету покоя, кроме перерывов игрока на сон и еду в реальном мире.

Кем в итоге станет Сарет — выяснится позже, с накоплением опыта. А пока он просто вчерашний ученик, пытающийся выжить в атмосфере тотального геноцида. Дабы уцелеть в первой же схватке, Сарету придется воспользоваться всеми плюсами

Высадка на побережье в компании дочки погибшего мага.

Щит молний на пару секунд парализует ударившего по нему.

окружающей обстановки. Первому противнику — бочку в наглую физиономию, второго — пинком в костер, третьего — подманить к площадке с шипами. Каждая схватка — пляска смерти, трясущиеся руки, взрыв адреналина и реки крови. Перезагрузка, повтор, бой ради боя, ради сладостного зрелища нанизанного на клинок гоблина, и сапога, соскребающего его безжизненную тушку с окровавленного лезвия.

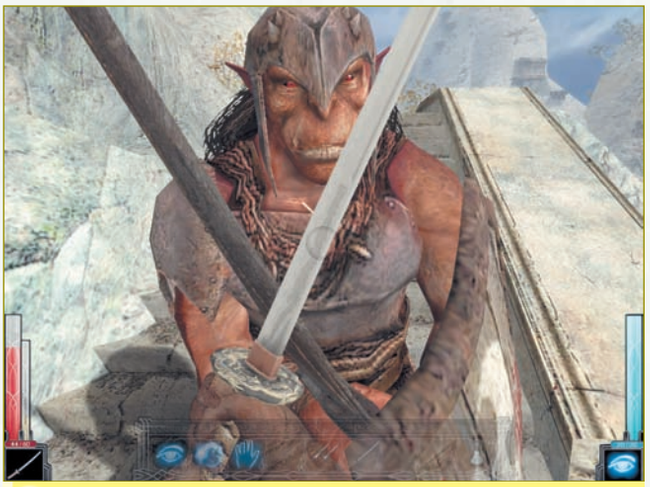
События и локации проносятся с головокружительной быстротой, под едкие комментарии демонессы, сидящей у Сарета в голове (о Зана, без твоих реплик игра была бы несравненно бледнее!). Городская канализация и заброшенные шахты, храм Пауков и Некрополис — вперед, там новые головоломки, новые противники — и новый опыт.

Прокачает игрок воинские навыки — и визит в цитадель некромантов будет напоминать сольный поход Уэсли Снайпса в конце фильма Blade. Примерит амплуа мага — и замороженных супостатов можно будет разбивать, уменьшенных давить, а остальных швырять друг в друга телекинезом в припадке боевой ярости. Вор же, как всегда, работает в тени, режет глотки и предпочитает украсть ключ, а не снимать его с мертвого тела. И еще он чаще всех применяет веревочный лук — отличное подспорье для проникновения в труднодоступные места. Ведь выбитая вовремя подпорка или перерубленная веревка зачастую полезнее десятка ударов мечом.

Итог: **F.E.A.R.**, но с мечом в руках, молнией за пазухой и бесподобной физической моделью вокруг. Однозначный хит.

Почему 8 баллов?

Dark Messiah заслуживала бы более высокой оценки (несмотря на недалекий сюжет, линейность прохождения и смазанную концовку), но количество внутриигровых ошибок превышает все разумные пределы. Пара советов — не вздумайте брать никаких вещей, пока не найдете свой вещмешок в седьмой главе, и от греха подальше выставьте текстуры на средний уровень. Похоже, тестировать игры нынче немодно.



Клинч на мечах можно выиграть, быстро щелкая кнопкой мышки.

ЦИТАТА

— Надо съесть печень убитого орка, чтобы получить его силу.
— Я не буду.
— Как хочешь, я уже ем, просто тут мне Дирк две штуки принес.
— Стой, у орков одна печень. Кажется, я знаю, что тебе подсунул Дирк.
— О нет!

(Диалог гоблинов)

Присутствуют

- интерактивная обстановка
- высокая реиграбельность
- брутальные побоища

Отсутствуют

- оригинальный сюжет
- дух серии Might & Magic
- достойный финал

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ГРАФИКА	9
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ **8**

Роман Островерхов

БАНАЛЬНЫЙ КОНЕЦ СВЕТА

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

Разработчик: *Interserv International* ● **Издатель в России:** *«Новый Диск»* ● **Системные требования:** *P4-1,8 GHz, 512 MB RAM, видеокарта 128 MB (***желательно:** *P4-2,4 GHz, 512 GB RAM, видеокарта 256 MB)* ● **Сайт игры:** *mageknight.namco.com/main.html* ● **Жанр:** *Героическое фэнтези* ● **Тип игры:** *Боевик с элементами ролевой игры*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Dungeon Siege ● Diablo

Некоторым настольным играм лучше таковыми и оставаться. Нет, **Warhammer** вышел на редкость удачным, но вот глядя на **Mage Knight**, хочется залиться горючими слезами и скомандовать кривляющимся на экране бывшим пластиковым фигуркам: «А ну марш обратно в коробку!».

Смутные подозрения закрадываются еще при просмотре тщательно замыленной заставки. Кликнув же на иконку New game, сразу понимаешь — дело швах. Визуально игра выглядит отвратительно, а анимация напоминает советский постапокалиптический шедевр про ежика в тумане.

Пять различных персонажей. Все без обмана, личности уникальные, причем у каждого три ветки умений, и даже две из них полностью прокачать не получится. Хитрый нюанс — вручную раскидывать пункты характеристик нельзя, они растут автоматически. Сила от рукопашных боев, интеллект от колдовства и так далее. Упрощенная, но довольно неплохая система прокачки.

Интерфейс игры ужасен. Иконки инвентаря изображены на редкость безобразно, проигрывая даже стандартному набору Windows 98. Купля-продажа обставлена, не поверите, еще хуже: вещи продаются только по одной, а до самого ценного — бутылочек маны и здоровья — приходится пролистывать по 10—15 экранов барахла.

Постепенно нам откроется местный «эпический сюжет», имя которому — штамп в кубе. Культ Хаоса, Дракон Армагеддона, конец света — изыди, мое дежавю, заклинаю. Вялый интерес вызывает лишь присоединение остальных героев по ходу игры. В пути вы познаете все прелести неуправляемой камеры и местной куцей алхимии, научитесь вставлять кристаллы в оружие и броню (читай — одни непонятные иконки в другие) и совершите пропасть того, что встречалось в других играх, причем в гораздо лучшем исполнении.

Единственное, что хоть как-то привлекает в **Mage Knight** — это ролики на игровом движке. Когда вражины угоняют паровой танк во время осады гномьей крепости Сильверхолт, кажется, что вот-вот игра покажет себя с лучшей стороны... но это лишь майя, иллюзия, призрак несбывшихся надежд.

Итог: один из худших Дьябло-клонов. Даже фанатам одноименной настолки советую крепко подумать перед приобретением данного «шедевра».

ПРИСУТСТВУЮТ
- пять героев
- шесть локаций
- элементы стимпанка

ОТСУТСТВУЮТ
- современная графика
- пристойный сюжет
- удобный интерфейс

ЦИТАТА
«В мире не останется ничего, кроме эха моей ярости!» (отрывок из чрезвычайно пафосной речи, произнесенной королевой нежити незадолго до упокоения).

СЮЖЕТ	6
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	5
ГРАФИКА	6
ЗВУК	6

ОЦЕНКА МФ: 6

Роман Островерхов

Фото на память — гномы завалили великана.

Небожители
настольная игра

«Небожители» объявляют
о выходе 2-го сета игры!

Второй сет это:
- 50 новых существ
- 50 новых магических заклинаний
- 50 новых типов оружия и доспехов

Теперь возможностей для составления своего войска стало намного больше!

Спрашивайте игру в магазинах
и клубах вашего города!

МОСКВА: Клуб «Легион», Каширское ш. д. 52, ДК Москворечье, (м. Каширская), т. 324–0474; Клуб «Арена», ул. Шаболовская, д. 27; Клуб «Портал», Серпуховской вал, д. 18/30, (м. Тульская), т. 633–1068; Клуб «Грифон», ул. Рабочая, д. 23, (м. Площадь Ильича); МДК на Н. Арбате, ул. Новый Арбат, д. 8, эт. 1, «Канцтовары», (м. Арбатская), т. 789–3591; Маг. «Дом книги», Раревый пр., д. 12., (м. Медведково), т. 476–1690; Маг. сети «Московский Дом Книги»; Маг. «Молодая Гвардия», ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), т. 238–5001; Маг. «Библио–сфера», ул. Марксистская, д. 9, (м. Марксистская), т. 670–5217; Маг. «Библио–Глобус», ул. Мясницкая, д. 6/3, (м. Кузнецкий мост), т. 781–1900; ТЦ «Горбушкин двор», Багратионовский пр., д. 7, место Ф–2024 (м. Багратионовская); Маг. «Хобби и настольные игры», ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), т. 928–3337; «Мульти–пульти», ул. Автозаводская, д. 5; Маг. «Звезда», ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), т. 610–8871; ТЦ «Олимпийский», Олимпийский пр., д. 16, места 46, 106а, 252, 214, (м. Проспект Мира), т. 688–3777; Маг. сети «Хорошие новости» в мега–маркетах «Ашан»; Интернет–магазин: www.spellcraft.ru. Интернет–магазин www.hotdice.ru.

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб «Феникс», Лиговский пр., д. 44, т. 8–812–973–1587; Маг. сети «Книжный салон»; Маг. «Арт–Миниатюры», ул. Седова, д. 11; **АРХАНГЕЛЬСК:** Маг. «Север», rhcps@rambler.ru, т. 21–2342. **ВОРОНЕЖ:** Супермаркет «РЕТ», ул. Космонавтов, д. 29, т. 8–4732–25–93–39. **ДОЛГОПРУДНЫЙ:** Интернет–магазин: www.mtgshop.net, т. 8–926–264–7865. **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Оф. представитель Интернет–магазин: www.magicportal.ru, т. 8–922–202–0511; Маг. «Игровой мир», ул. 8 марта, д. 82; Маг. «Диск.RU», ул. Ленина, д. 3; Клуб «Mox Malachite», ул. Малышева, д. 129. **ИЖЕВСК:** Маг. «Перекресток», ул. Карла Маркса, д. 302, daminc@udm.net. **КРАСНОЯРСК:** Клуб «Дайсвилль», т. 8–3912–93–1746; Клуб. «Знакомые лица», пр. Свободный, д. 26; Маг. «CD–DVD СТЕК», ул. Урицкого, д. 52, т. 8–3912–65–2571. **КАЗАНЬ:** Клуб «Бастион», ул. Н.Столбова, 5 («ART–Salon»), т. 8–9047–642667. **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Клуб «Легендарная Цитадель», пр Гагарина, д.110, т. 13–89–93, rudeyar@hotmail.ru. **НОВОСИБИРСК:** Клуб «Легенда», ул. Республиканская, д. 12/1, «Мана–клуб», ул. Правды, д. 8, ТЦ Академгородка, «Игромир», «Детская страна», Ильича, 6. «Военторг», ул. Гоголя, д. 34, Галерея «Фестиваль», «Папайя», пл. Карла Маркса 2, ТД «Калининский», «Папайя», ул. Богдана Хмельницкого, 1. **ОМСК:** Клуб «Гайдар», ул. Рабковская, д. 1, тел. 8–904–580–1811. **ПЕРМЬ:** Клуб «ДТЮ», ул. Советская, д. 56, т. 8–902–479–8699, amberson@mail.ru. **РОСТОВ НА ДОНУ:** Клуб «Exodus», ул. Большая садовая, д. 55, Дом пионеров. **САМАРА:** Клуб «Берсерк–Самара», пр. Карла Маркса, д. 370, т. 8–905–301–0808, mreddy@rol.ru; Клуб «Outpost», Московское шоссе Литер Д, ТОЦ «Бигбен», оф. 123, т. 278–8215. **СТАВРОПОЛЬ:** Маг. «Юнит», ул. Маршала Жукова, д. 8, unit–club@yandex.ru. **ТАМБОВ:** Маг. «Торговый мир», ул. Интернациональная, 45–6, т. 8–0752–72–8811. **ТВЕРЬ:** Клуб «Вавилон», ул. Желябова, д. 33, Fess@tvcom.ru, т. 8–920–681–1125; Маг. «Армада», ул. Горького, д. 124. **ТОЛЬЯТТИ:** Клуб «Скупой Кракен», ул. Автостроителей, д. 84–а, оф. 15, jamiro@avtograd.ru; Маг «Троян», ул. Ленина, д. 89, тел. 31–1897. **ТЮМЕНЬ:** Оф. представитель Клуб «Лабиринт миров», ул. Геолого–геразведчиков, д. 6а, ДЦ «Юный Техник», www.mazeofworlds.ru, т. 8–912–923–977; Маг. «Перекресток миров», ул. Республики, д. 155, ТЦ «Медея»; Маг. «CD–Land», ул. Орджоникидзе, 63, ЦУМ, 3 этаж; Клуб «Wubrg», ул. Крупской, д. 21, т. 8–912–9997907. **УЛАН-УДЭ:** Клуб «БМВ», т. 29–4490, trud@mail.ru. **ЧЕЛЯБИНСК:** Клуб «Берсерк», ilja_muromec@pisem.net. **ЯРОСЛАВЛЬ:** Клуб «Мираж», т. 8–920–654–7425. **РЕСПУБЛИКА БЕЛАРУСЬ:** Оф. дилер Клуб «Цитадель», т. 8–029–732–7135, yoda@mail.ru. **УКРАИНА:** Оф. дилер Клуб «Аватар», т. (044) 502–6227.

www.godlike.ru

По вопросам закупок и продаж обращаться по адресу sales@godlike.ru

© 2004—2006
ООО «Студия Электронных Развлечений»
Россия, г. Новосибирск

На правах рекламы

Волчье логово

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Разработчик: *Gray Matter Studios/Nerve Software* ● **Издатель:** *Activision* ● **Системные требования:** *P2-400 MHz, 128 Mb RAM, видеокарта 16 MB (**желательно:** P3-700 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB)* ● **Сайт игры:** *games.activision.com/games/wolfenstein* ● **Жанр:** *Мистический боевик* ● **Тип игры:** *Шутер от первого лица* ● **Возрастное ограничение:** *M (для лиц старше 17 лет)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Wolfenstein 3D ● Quake 2

Иногда *они* возвращаются. Они прошли третий **Doom**, четвертый **Quake** и **Far Cry**, который пока еще не обзавелся порядковыми номерами. *Они* стоят на пригорке, поглаживают многочисленные базуки и рейлганы, и разглядывают угрюмый нацистский замок. *Они* знают, что весь арсенал придется сложить здесь, глупо попасться в плен и совершить побег с одним лишь ножом в руках. *Они* улыбаются.

Иногда *они* забывают. За прошедшие пять лет *они* повзрослели, сменили интересы, кто-то женился, кто-то развелся, потеряны многие старые друзья и преданы забвению десятки пройденных игр — но одно *они* помнят наверняка: именно в этом демоническом замке работает оккультная дивизия СС. Сливки нацистского сатанизма, так сказать. И путь к свободе преградят не только фрицы-куроцапы, но и самые настоящие зомби, демоны и призраки, которых на «хендехох» не возьмешь. *Их* это радует.

Иногда *они* ругаются. Со временем враги звереют, появляются киборгизированные суперсолдаты и закованные в асбест огнеметчики. *Они* забыли, какие жуткие продукты настрогала фашистская военщина. Считающие себя «отцами», *они* с проклятием в десятый раз гибнут от рук безногих калек, которым изрядно покорежили психику и снабдили невиданными излучателями. И *они* рвутся в эти секретные лаборатории, чтобы завладеть подобным оружием и радостно поглаживают длинную трубу многоствольного пулемета «веном», способного размолоть любого в фарш из костей и мяса.

КЛАССИКА 2000 ГОД

ЦИТАТА

«Я снова жив!» (восставший Генрих).

Доблестного разведчика таким пугачом не остановить.

Очередная жертва экспериментов Третьего рейха.

Прародитель шутеров

Не случайно в названии **Return to Castle Wolfenstein** первое слово означает «возвращение». Самой первой «стрелялкой от первого лица» был его прародитель, **Wolfenstein 3D**. Ныне при каждом упоминании устоявшегося термина «3D-экшен» мы невольно отдаем старику дань уважения.

Этот безногий движется гораздо быстрее вас. Хайтек-инвалид, знаете ли.

Иногда *они* вспоминают. Именно в этой игре *они* впервые услышали имя великого изобретателя Тесла и узнали, что шмайссер — это на самом деле пистолет-пулемет MP-40. А его бесшумный вариант, который постоянно не вовремя перегревается, *они* могут разобрать с закрытыми глазами. Также жива в памяти и красивая легенда, сдобренная сочным роликом, — о том, как в незапамятные времена могучий мистик Симон-странник сокрушил короля Генриха. А если напрячься, можно припомнить, что он его все-таки не убил, а лишь завалил грудой обломков. Тот же, кто подзабыл все эти тонкости, долго не догадается, зачем нацисты ведут в замке масштабные раскопки. Счастливчик.

Иногда *они* торопятся. *Их* ждет захватывающая финальная бойня на арене с участием специально приглашенной звезды эзотерики и оккультизма госпожи Блаватской. Но что такое меч против фаустпатрона? И *они* уходят, провожаемые окулярами бинокля господина Геринга, ведь скоро выходит **Crysis**, и надо обновить компьютер, не всю же жизнь нацистов по экрану гонять. Но в глубине души *они* знают, что обязательно вернутся в мрачный замок Волка.

Итог: если верить одному грузинскому тосту, то на том свете у каждого человека есть свой родник, из которого бьет ключом отличное вино. Но родник иссохнет, когда человека забудут все, кто его помнит. Если это применимо к играм, то, несомненно, в дворике замка Wolfenstein еще долго будет бить фонтан винного цвета.

Присутствуют	Отсутствуют
● нацисты	● ролевые элементы
● оккультизм	● разрушаемое окружение
● готичная атмосфера	● высадка на Омаха-бич

СЮЖЕТ	8
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ГРАФИКА	8
ЗВУК	8

ОЦЕНКА МФ: **8**

Роман Островерхов

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Петр Тюленев

Первые удары Молота Времени

Несколько последних месяцев в российских и белорусских городах от Абакана до Челябинска проходят регулярные турниры, посвященные четвертому сету «**Берсерка**» — «**Молот Времени**». Октябрь был посвящен **релизным турнирам**, на которых большинство игроков получили первую возможность опробовать в деле карты нового расширения. Рекордным стал московский релиз 8 октября, собравший 127 игроков из российской столицы, Санкт-Петербурга, Нижнего Новгорода и Петрозаводска. Что характерно, победил в нем именно петрозаводский игрок *Александр Куролан*, хотя остальные места в верхней восьмерке заняли москвичи. Турнир вызвал такой интерес у игроков, что неделю спустя был проведен повторный релиз сета на 59 человек. Не менее посещаемыми стали и региональные турниры, например новосибирский, собравший 50 участников. А в ноябре начались **фойловые драфты** «Молота Времени», особыми наградами на которых стали фольгированные версии карт нового сета и другие спецпризы.

Осенний Гран-При «Берсерка» запланирован на 9 декабря. В Москву приедут лучшие игроки, причем для квалифицировавшихся участие станет бесплатным. Репортаж с этого турнира читайте в следующем номере «МФ».

И об онлайне. Виртуальная версия «Берсерка» недавно добралась до Европы. Уже сегодня на сайте ***www.berserk-online.it*** в первую российскую фэнтези-ККИ могут поиграть жители солнечной Италии. Не за горами и другие страны.

С каждым новым сетом релизные турниры собирают все больше участников.

Герои Азерота — в Москве

Первый российский турнир по **World of Warcraft TCG**, он же — релизный для этой игры, прошел 19 ноября в московском клубе «Портал». Собрав 40 участников, он стал одним из самых заметных событий этой осени в мире ККИ. Впервые в истории российских настольных турниров призовой фонд составлял немыслимые 44200 рублей. И больше половины этой суммы досталось победителю. Неудивительно, что организаторы турнира — компании «***Волшебный Мир***» и ***World of Heroes*** — пошли на дополнительные меры, предотвращающие жульничество. Шансы использовать в игре не те карты, которые достались при раздаче, были равны нулю.

Для многих участников этот турнир стал первым знакомством с коллекционно-карточным «Миром Варкрафта». Судьи Сергей Бычков и Евгений Баженов не только рассматривали спорные ситуации, возникавшие в ходе игры, но и подробно разъясняли неопытным игрокам отдельные особенности правил. Турнир состоял из двух этапов. Сначала прошли шесть туров в идеальном для ознакомления с игрой формате Sealed Deck, а затем лучшие из лучших скрестили карты в финальном Booster Draft. Победителем стал *Александр Красавкин*, одолевший в финальном поединке Сергея Демидова. Третье и четвертое место заняли Валерий Спиридонов и Алексей Варашев.

Все участники турнира были зарегистрированы в мировом рейтинге WoW TCG. Соорганизаторы релиза разработали широкие планы будущих состязаний по этой ККИ. Игроков ждут как классические форматы Constructed и Sealed Deck, так и обучающие турниры для новичков. Узнать расписание и зарегистрироваться вы можете в интернете: ***www.forum.woh.ru***.

Турнир в разгаре.

«Портал» посетили не только герои Азерота, но и героини.

Карта для читателей

Продолжая заложенную пару лет назад традицию, «Мир фантастики» совместно с компанией «***Мир Фэнтези***» дарит своим читателям эксклюзивную карту отечественной ККИ «**Берсерк**». *Странствующий рыцарь*, формально относящийся к свежему сету игры «Молот Времени», отпечатан специально для нашего журнала 30-тысячным тиражом. Найти его можно будет только **в февральском номере «МФ» за 2007 год**, в комплектации с **DVD**. Если тираж выпуска с DVD превысит 30 тысяч, в него будут вложены и другие карты «Берсерка», но абсолютное их большинство составит именно *Странствующий рыцарь*.

Россыпью

...В январе ***Wizards of the Coast*** выпустят очередное «профессиональное пособие» для **D&D** — **Complete Scoundrel**. Также в серии **D&D Miniatures** выйдет фигурка синего дракона... ● Российская «***Звезда***» выпустила настольную игру «**Дракула**». Также в планах компании — две настолки по «**Волкодаву**» и локализация третьих «**Зачарованных**»...

РЕЦЕНЗИИ

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

ДРАКОНЧИКИ, ГНОМЫ И ГОРЯЧИЙ ЧАЙ

НЕБОЖИТЕЛИ
БЕТА

Жанр: *Коллекционная карточная игра* ● **Издатель:** *«Студия Электронных Развлечений»* ● **Сайт издателя:** *godlike.ru* ● **Количество игроков:** *2* ● **Длительность партии:** *30—45 минут* ● **Язык игры:** *Русский*

БЕТА Второй сет игры	
Число карт	*150 (по 50 золотых, серебряных и обычных)*
Распространение	*Тематические колоды (2 вида), 10-карточные бустера*
Российский релиз	*октябрь 2006*

Что греха таить — заждались мы новых «Небожителей», больше года прошло с выхода «Альфы». Игроки успели вдоль и поперек изучить первый сет, составить из 199 карт все мыслимые и немыслимые колоды, подтянуться в рейтингах, отыграть десятки турниров и сотни любительских партий, а кое-кто — и поставить крест на новой ККИ. Но нет: живы «Небожители», не пополнили собой ряды столь частых на Западе игр-однодневок! Затянувшееся создание «Беты» даже сыграло ей на руку: несколько месяцев на форуме ККИ бурно обсуждали новые карты и стратегии, оттачивали формулировки, высказывали и принимали во внимание интересные предложения. Разумеется, второй сет вышел далеко не идеальным, зато руку к его разработке мог приложить любой игрок.

Самое заметное усовершенствование в дизайне карт — основные численные характеристики указываются теперь в специальной полоске над иллюстрацией. Благодаря этому показатели теперь не только четко отделены от игрового текста, но и остаются различимыми, когда карта накрыта другой, например, оружием или доспехом. Приятно, что и на картах «Альфы», входящих в стартовые наборы второго сета, эта полоска присутствует. С другой стороны, при переиздании создатели игры решили не добавлять художественный текст на старые карты. Еще более приятными глазу стали свитки, на которых вместо не самых удачных пиктограмм появились полноценные гравюры. В целом художественное оформление «Беты» стоит признать удачным, хотя наряду с замечательными иллюстрациями, например, Александра Медведева, присутствуют и не самые качественные работы.

Стратегическая задача любого второго сета какой угодно коллекционной карточной игры — выровнять недостатки первого и дать наметки для будущего развития. «Бета» с этой миссией справляется довольно успешно. Например, в «Альфе» зеленый цвет был обделен сильными магами: ни один герой без дополнительных улучшений не мог прочитать зеленый свиток 3 уровня. Теперь этот перекос исправлен — в помощь защитникам леса пришли дендроид *Дерево жизни* и крайне перспективная *Дриада*. В довесок к двум гномам из первого сета появилось еще семеро. Впрочем, полноценной расой, особенно на фоне многочисленных нечисти и людей, их считать пока рано. Развитием *Песочных часов* из «Альфы» стали *Механические часы*, позволяющие сохранять действия до следующих ходов. А против тех и других играет меч *Зуб дракона*, который штрафует игрока маной за дополнительные действия. Подобная «система противовесов» — одна из особенностей «Беты». Например, *Могильный камень* сводит на нет преимущества при взятии карт из могилы, а *Патент на заклинания* способен порядком испортить жизнь магическим колодам.

Богат новый сет и просто интересными картами. Человеческий *Новобранец* считается всеми классами одновременно и может носить абсолютно любые оружие и доспехи. Жаль только, читать свитки не умеет. Принадлежащая к той же расе *Гадалка* позволяет играть карту из колоды соперника. Нечисти достался абсолютный боец с ерническим названием *Мясо*. А эльфийская *Дуэльная шпага* — пожалуй, один из лучших мечей в игре. В каждый цвет пришли *Дракончики* — недорогие и эффективные маги для любой колоды.

Две стартовые колоды отражают наиболее сильные фракции сета. Это «Чума», основанная на нечисти и некромантах, и «Духовная связь» — с клириками, паладинами и белыми магами. Стартовые колоды довольно сильны и содержат по две золотые карты. Интересно, что бустера комплектуются из 155 карт: 150 второго сета и 5 первоуровневых магов из «Альфы». Сделано это потому, что в турнирах формата *драфт* чувствуется нехватка существ, умеющих читать свитки.

Итог: главное во втором сете «Небожителей» — то, что он все-таки вышел. Уже сам этот факт способен возродить интерес к игре. Впрочем, любители ККИ не будут разочарованы «Бетой» — расширение даст им новые возможности расширить собранные когда-то колоды или создать совершенно новые.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ИГРОВОЙ МИР	7
КРАСОТА	8
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

ОЦЕНКА МФ: **8**

Петр Тюленев

Роман

Помимо нередко остроумных, но все-таки коротеньких фраз художественного текста на картах, литературная составляющая «Небожителей» потихоньку прирастает новыми главами полноценного романа авторства Сергея Токарева. Первые три главы этой книги вы можете прочитать уже сегодня на нашем диске: они даны в качестве приятного дополнения к спойлеру «Беты».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ЭЛЬФИЙСКИЕ ЛЕТУНЫ

КОЛЬЦО ВЛАСТИ ЭЛЬФИЙСКАЯ КАВАЛЕРИЯ. ЭЛЬФИЙСКАЯ ВОЛШЕБНИЦА

Жанр: *Военно-тактическая игра с миниатюрами* ● **Издатель:** *«Звезда»* ● **Сайт издателя:** *zvezda.org.ru* ● **Количество игроков:** *От 2* ● **Длительность партии:** *1—5 часов* ● **Язык игры:** *Русский*

Самые свежие пополнения в отечественном фэнтези-варгейме «Кольцо Власти» влились в ряды эльфийских армий. В ушедшем году они получили полноценную кавалерию и могущественную волшебницу. Правила по этим боевым единицам были известны задолго до выхода миниатюр, и «Мир фантастики» уже рассматривал их с точки зрения игры. Поэтому сегодня обратим самое пристальное внимание на сами фигурки.

Мобильные отряды эльфов, строго говоря, нельзя назвать кавалерией, так как никакого отношения к коннице они не имеют. Вместо привычных лошадей лесные жители используют пегасов. Эти крылатые существа очень подвижны и на земле, но наиболее полно раскрывают свои возможности в полете. В воздухе их не могут остановить никакие препятствия, а спрятаться от них невозможно: сверху видно все поле боя. Наездницы отлично владеют луками, из которых могут стрелять даже во время полета. Поэтому их стрелы летят гораздо дальше, а самих эльфиек выбить из седла очень тяжело. Лучшее применение отрядам пегасов — разведка, обстрел противника с воздуха, рейды по его тылам и угроза флангам. Эльфийские всадницы годятся и для ближнего боя, например, для перехвата летящего дракона или нападения на вражеский наземный отряд. Но хотя в атаке они сильнее даже человеческих рыцарей, у всадниц слишком легкий доспех, чтобы использовать их как ударную конницу. Если эльфийки спускаются на землю, они должны нападать только на фланги и тыл противника, но ни в коем случае не атаковать его в лоб. По сумме факторов наездниц на пегасах следует признать идеальной легкой кавалерией.

В стандартную коробку эльфийской кавалерии входит шесть рядовых всадниц и три фигурки командования: принцесса, знаменщица, сигнальщица. Как обычно, они собираются из нескольких частей, чтобы можно было выбирать оружие и внешность. Вариантов вооружения три: лук, дротик и «эльфийская» сабля. Пегасы также составные: можно выбрать по одному из двух вариантов хвоста и головы. Также необходимо решить, будет ли пегас скакать по земле или летать, — от этого зависит выбор подставки, стандартной кавалерийской или «невидимой» из оргстекла. В целом «собираемость» моделей очень хорошая, правда, игроки отмечают не очень удобное крепление крыльев: оставленные для них пазы лучше углубить. Впрочем, этим же недостатком страдают пегасы и других, западных фирм. Миниатюры обладают ясной и хорошо различимой деталировкой, отлиты из неяркого серого пластика, удобного в обработке и покраске, на литнике почти нет облоя.

Равенство полов

Интересное отличие эльфийского воинства «Кольца Власти» от остальных армий этой игры — жесткое разделение по половому признаку. Если в пехоте лесных жителей служат исключительно мужчины, то в летающей кавалерии — только женщины.

Что касается волшебницы, то она продается в отдельной коробке, как и все персонажи «Кольца Власти». Фигурка, хотя и состоит из нескольких частей, имеет мало вариантов для сборки. Изменить позу волшебницы невозможно, зато у владельца модели есть выбор из нескольких амулетов, которые можно повесить на шею эльфийке, и ручной птички. Собранную эльфийку можно поставить на обычную пехотную подставку либо установить на летучую ладью, которая к ней прилагается. Если не считать парусов, которые больше похожи на треугольные ширмы, «колесница» получилась очень изящная, типично эльфийское произведение искусства. Из недостатков можно назвать только ярко-синий цвет пластика: чтобы он не проглядывал из-под краски, приходится накладывать толстый слой грунта. Зато сама модель сделана прекрасно: на литнике ни одной непроливки или смазанной детали, нет даже квадратного миллиметра облоя. Добавьте сюда отлично пригнанные друг к другу детали, легкость и продуманность сборки, мягкий, удобный в обработке пластик, и вам станет ясно, что «Звезда» порадовала нас моделью, не просто не уступающей по качеству изделиям лучших западных фирм, но даже превосходящей многие из них.

Итог: новые миниатюры «Кольца Власти» — это не только очередной виток настольной игры, но и наглядное доказательство того значительного технологического прогресса, который сделала «Звезда» со времен первых моделей серии.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	9
ИГРОВОЙ МИР	8
КРАСОТА	9
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8
ОЦЕНКА МФ	9

Тимофей Потапенко

ДРУГИЕ ИГРЫ

Игры, с которыми «МФ» знакомит читателей в этой рубрике, пусть и не относятся к фантастическим жанрам, но наверняка будут интересны ценителям настольных и компьютерных игр.

CAESAR 4

Тип игры: *Градостроительная стратегия* ● **Разработчик:** *Tilted Mill Entertainment* ● **Издатель:** *«Софт Клаб»* ● **Системные требования:** *P3-1,6 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 64 Mb (***желательно:** *P4-2,0 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb)* ● **Сайт игры:** *caesariv.com*

Продолжения легендарной серии Caesar мы ждали целых 8 лет. За это время успело выйти неисчислимое количество игр, неприкрыто копирующих этот градостроительный симулятор, но их популярность была несравнима с прародителем.

В первую очередь **Caesar 4** восхищает своей красотой. На максимальных настройках графики он способен выдать шикарную картинку. Но когда в вашем подчинении оказывается город с населением в несколько тысяч человек, даже отличная игровая система переваривает всю эту красоту с большим трудом.

Основные принципы игры не изменились ни на йоту: мы все так же отстраиваем город, ублажаем Сенат, воздаем дань богам и всячески заботимся, чтобы всем гражданам нашего поселения — от избалованных патрициев до трудолюбивых бедняков — было уютно и комфортно. В противном случае нас ждет провал миссии и мрачное зрелище римских легионеров, явившихся линчевать неугодного массам правителя.

Итог: отличная игра, сохранившая все традиции серии, а в итоге — лучший градостроительный симулятор 2006 года.

Светлана Карачарова

NEED FOR SPEED CARBON

Тип игры: *Гонки* ● **Разработчик:** *EA Black Box* ● **Издатель:** *Electronic Arts* ● **Системные требования:** *P4-1,7 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 64 Mb (***желательно:** *P4-2.5 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb)* ● **Сайт игры:** *ea.com/nfs/carbon*

Серия игр **Need for Speed** стабильно держит флаг лидерства среди всех гоночных забав. Хотя оригинальности в последней игре почти нет, а режим карьеры проходится на ура за пару вечеров и забывается еще через один — «приз зрительских симпатий» ей все равно обеспечен.

Из нового в игре появились «дуэли в карьерах», когда вам надо на первой стадии максимально нагнать или даже обогнать противника, а на второй — не допустить, чтобы обогнали вас. Еще один плюс — командные гонки; правда, сама идея абсолютно не нова. Каждый из наших товарищей обладает неким талантом — скажем, один умеет ловко таранить противников, другой помогает разогнаться до субсветовой скорости, а третий и вовсе открывает возможность сотворить со своим авто все, что угодно.

Итог: все тот же город, те же полицейские, те же режимы игры, плюс несколько мелких плюшек, по большей части — стянутых разработчиками у «конкурирующих фирм». Если вы фанат серии с одиннадцатилетним стажем — играть в обязательном порядке.

Светлана Карачарова

BATTLEFIELD 2142

Тип игры: *Шутер от первого лица* ● **Разработчик:** *Digital Illusions* ● **Издатель:** *«Софт Клаб»* ● **Системные требования:** *P4-1,7 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 Mb (***желательно:** *P4-2,8 GHz, 1 Gb RAM, видеокарта 256 Mb)* ● **Сайт игры:** *battlefield2142.ea.com*

Battlefield 2142 — чуть подрихтованный и доработанный вариант того самого Battlefield 2, отличного онлайнового шутера с картами размером со стадион. Отличия минимальны и сводятся в основном к тому, что действие игры на сей раз перебросили в будущее — в означенный 2142 год.

Самым интересным новшеством игры стали Титаны — огромные летающие машины, на которых к тому же завязан интересный режим боя. Задание просто и сложно одновременно: нужно умудриться разнести в щепки Титан противника, сохранив свой. Сначала захватываем как можно больше шахт и обстреливаем ими вражеский корабль, пока с него не спадет силовое поле, пото действуем по обстоятельствам. А после подрыва реактора Титана команде захвата надлежит взять руки в ноги и успеть удрать с места диверсии за 20 секунд.

Итог: все тот же Battlefield 2, но в чуть более симпатичной обертке. Будете ли вы зевать от скуки, или подпрыгивать на месте от мощного потока адреналина — зависит не в последнюю очередь и от того, какая команда подберется на сервере игры.

Светлана Карачарова

ШПИОНЫ. ОХОТНИКИ ЗА СЕКРЕТАМИ

Тип игры: *Настольная стратегическая игра* ● **Издатель:** *«Астрель»* ● **Сайт издателя:** *astrelgames.ru* ● **Количество игроков:** *2—4* ● **Длительность партии:** *1—2 часа* ● **Язык игры:** *Русский*

Тридцатые годы прошлого века. Мировые державы готовятся к новой войне: разрабатывают секретное оружие, продумывают планы вторжения, заключают секретные пакты. И немалая роль в этой подготовке принадлежит шпионам. Игроки берут под начало главные разведки европейских государств: СССР, Третьего Рейха, Франции и Великобритании. С помощью шести агентов вам предстоит разворачивать шпионские сети, красть вражеские секреты и всячески сражаться на невидимом фронте.

Ход игры почти целиком и полностью зависит от броска кубика. Случайным образом определяется даже, какими агентами вы сможете действовать на текущем ходу, — не говоря уже о проверках сложности при краже секретов. Карточки могут иногда модифицировать бросок, но на все случаи их не напасешься. Никакого развития опытности шпионов не предусмотрено. Вызывают недоумение отсылки к фильмам о Джеймсе Бонде: как известно, агент 007 в тридцатые еще не работал.

Итог: потенциально интересная по антуражу игра, но, к сожалению, не выделяющаяся из общей массы отечественных настолок. Развлечение на пару вечеров.

Петр Тюленев

ВРАТА МИРОВ
ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ

Новости вселенных: *ЯНВАРЬ* 102

ИТОГИ КОНКУРСА ХУДОЖНИКОВ 104

Наше жюри с трудом справилось с задачей выбрать лучшие рисунки — настолько много хороших, сильных работ пришло на конкурс. Итоги, общие замечания и рисунки победителей с аннотациями членов жюри — на страницах этого номера «Мира фантастики».

Мир Марии Семёновой: *ВОЛКОДАВ* 110

В 2007 году, почти через 12 лет после публикации легендарного «Волкодава», нас ждет его экранизация. Сложно сказать, насколько фильм будет соответствовать духу книги. Но несомненно одно: лента станет еще одним кирпичиком во вселенной Последнего из Серых Псов. Что это за вселенная? Читайте — и погружайтесь.

ОЖИДАНИЯ 2007 114

Традиционный список самых ожидаемых нами в следующем году фантастических и фэнтезийных книг, фильмов и игр.

Бестиарий: *РАЗУМНЫЕ РАСТЕНИЯ* 120

Говорящие растения — нечастые персонажи фэнтези и фантастики, но не слишком высокая популярность этой темы с лихвой исчерпывается ее разнообразием. Представителей этого уникального вида фантастических существ можно встретить как в русских народных сказках, так и в романах Саймака, Булычева и Ле Гуин.

Доска почета:
САМЫЕ-САМЫЕ... ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ГОРОДА! 124

Широкие проспекты, стокилометровые небоскребы, летающее такси... или подземный бункер, вода по пайку и не менее трех рабов у каждого захудалого гражданина? А может быть, обычный поселок, только во дворе у одной странной избушки — колодец с говорящей щукой и дуб, в котором гнездится русалка? Мы выбрали десятку самых интересных фантастических городов — а если вы хотите ее дополнить, участвуйте в конкурсе и выигрывайте приз!

Фантастический информаторий 130

Читатели спрашивают — редакция «Мира фантастики» отвечает. Кратко и компетентно.

НОВОСТИ ВСЕЛЕННЫХ

Дмитрий Злотницкий, Дмитрий Воронов, Александр Натаров

Трансформеры

TRANSFORMERS

2 мая 2007, ровно за два месяца до премьеры фильма «Трансформеры», на прилавках магазинов появятся первые игрушки, непосредственно относящиеся к ленте. Уже анонсированы две фигурки — *Оптимус Прайм* и *Старскрим* в своих «доземных» формах. Трансформой роботов станут своеобразные капсулы-кометы, в виде которых они должны проникнуть в атмосферу матушки-Земли. Игрушки отличаются несложной трансформацией и имеют некоторые отсылки к Звериной эре.

«Буревестник».

Издательство ***IDW Publishing*** остается верным традиции и публикует список на этот раз уже февральских анонсов. Нас ждет традиционное продолжение «**Распространения**» в 4 номере, одиннадцатые «**Поколения**» и томик всех номеров «**Буревестника**». Но самое интересное — это первый номер комикса «**Трансформеры: Директива Прайма**», который будет приквелом к фильму 2007 года. Новая серия из четырех выпусков поведает о событиях, которые привели кибертронцев на нашу планету.

Известный канадский комик *Брайан Кокс* недавно прошел собеседование на озвучивание трех трансформеров в фильме *Майкла Бэя*.

Блистательная линейка трансформерских шедевров **Masterpiece** должна вскоре пополниться легендарным лидером десептиконов. *Мегатрон* должен выйти в марте этого года, при этом в режиме робота он достигнет той же высоты, что и MP-01 Оптимус Прайм, а трансформироваться будет в пистолет Вальтер P-38. Ходят слухи, что из-за реалистичной модели пистолета продажи в Штатах находятся под вопросом.

Оптимус Прайм (голубой) и Старскрим (коричневый).

Видеокомпания ***Sony BMG*** анонсировала выход нового переиздания первого сезона сериала «Трансформеры». Возможно, что эта версия G1 будет снабжена множеством невиданных ранее бонусов.

Молот войны

WARHAMMER

В след за релизом седьмой редакции правил **Warhammer Fantasy Battles** начинают выходить и новые модельные ряды миниатюр. Естественно, в первых рядах популярнейшая армия — Империи людей. Уже в январе можно будет приобрести еще более выразительные, чем прежде, миниатюры. Особенно поражают воображение новые боевые стяги имперцев, при виде которых многие враги людей дважды подумают, стоит ли связываться с могучей армией. Также стоит отметить возвращение нескольких легендарных героев во главе с самим императором Карлом Францем. Вместе с миниатюрами выйдет и новый армейский кодекс, в который, как обычно, будет сведена вся необходимая информация для игры за Империю.

Число подписчиков онлайновой версии знаменитого журнала **White Dwarf**, посвященного **Warhammer**, перевалило за магическое число 40000. Присоединиться к стройным рядам читателей этого издания можно на сайте ***games-workshop.co.uk/wdonline***.

Сразу два крупных турнира по Warhammer состоятся 3 и 4 февраля 2007. Первый пройдет в Ноттингеме и определит нового чемпиона мира. А в московском «**Зимнем штурме**» смогут сразиться любители как фэнтезийного, так и фантастического «Молота войны».

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ

...*Кевин Дж. Андерсон* объявил, что работает над романом о вселенной **Супермена**. Книга будет носить название «**Последние дни Криптона**» (The Last Days of Krypton) и расскажет в подробностях о событиях, произошедших перед уничтожением родины Супермена. Главными героями эпической истории станут родители «человека из стали» Джор-Эл и Лара, а также генерал Зод и Брэйниак. Ключевые моменты романа будут основаны на комиксах, но, по словам автора, книга станет серьезным и сложным произведением для широкого круга читателей. Выход «Последних дней Криптона» в США намечен на осень 2007...

Вавилон-5

Действие первых трех эпизодов **«Утраченных сказаний»** развернется на Минбаре, Марсе, «Вавилоне-5», а также на Земле. Кроме того, создатель сериала обещал порадовать поклонников новой моделью минбарского крейсера. *Дж. Майкл Стражински* также сообщил, что решил снимать каждую часть с отличным от предыдущих визуальным рядом, — в каждой серии будет собственный «стиль».

Для первого DVD-издания **«Утраченных сказаний»** планировались истории Шеридана, Гарибальди, Локли и техномага Галена. Так как история о Гарибальди — самая сложная в визуальном и техническом плане, ее пришлось отложить до следующих выпусков. Таким образом, на данный момент бюджет проекта распределен между двумя оставшимися историями. Есть в этом и приятный момент: за счет перенесенной серии увеличится продолжительность двух других.

Боевой крейсер «Галактика»

Издательство ***Dynamite Entertainment*** объявило о планах выпуска нового мини-цикла комиксов **«Сайлонский апокалипсис»** (Cylon Apocalypse) по оригинальной **Battlestar Galactica**. Автором серии, состоящей из четырех выпусков, станет *Явье Грилло-Маруа*, один из сценаристов популярного сериала **LOST**. В этом мини-цикле поклонников ожидает встреча с коммандером Адамой, Аполло, Старбаком, Афиной и другими героями оригинального сериала.

Издательство не забывает и про новый сериал. Помимо основной серии комиксов, увидит свет цикл под названием «**Сайлонские войны**» (The Cylon Wars), который должен пролить свет на Колониальную гражданскую войну, причину восстания сайлонов и их неожиданное исчезновение на целых 40 лет. Выход серии анонсирован на март 2007.

Первые варианты сценария пилотной серии «**Каприки**», спин-оффа «Галактики», уже легли на стол представителям ***Sci-Fi Channel***, однако те не спешат давать новому сериалу зеленый свет. По заявлениям создателя новой Battlestar Galactica *Рональда Мура*, «Каприка» далеко уйдет от обычной космической фантастики. Это будет скорее семейная и политическая драма о корпорациях и высоких технологиях. Действие сериала развернется вокруг двух семей, одна из которых владеет гигантской корпорацией, занимающейся созданием сайлонов. Другой же станет семья Уильяма Адама, отец которого выступает против создания роботов.

Обложка комикса по оригинальному сериалу.

Храм джедаев

По словам редактора издательства ***Dark Horse Comics*** *Рэнди Страдли*, ведется работа над вторым томом **Panel to Panel**. В книгах этой серии собраны лучшие иллюстрации из комиксов по мотивам «Звездных войн», вышедших за последние 15 лет. В отличие от первой части, новое издание будет сосредоточено на героях Расширенной вселенной, а не фильмов. Книга должна быть интересна не только поклонникам Саги, но и просто любителям хороших фантастических картин. Выход Panel to Panel volume 2 ожидается в первой половине 2007 года.

Ана апрель анонсирована книга **The Making of Star Wars: The Definitive Story Behind the Original Film**. Несложно догадаться, что она будет рассказывать о том, как создавались эпизоды самой известной космооперы современности. Авторы обещают море абсолютно новой информации, которую нельзя найти ни в каких иных источниках: документы из архивов ***LucasArts***, эксклюзивные и ранее не публиковавшиеся интервью Лукаса сотоварищи, забавные истории со съемок, редкие фотографии и множество других интереснейших подробностей и мелочей. Иными словами, великолепный подарок для любого истинного ценителя «Звездных войн».

Для тех же, кому интересен не производственный процесс, а фантастическая составляющая «Звездных войн», также в апреле выпустят томик **Star Wars: Complete Cross-Sections**. В этой богато иллюстрированной книге будут приведены чертежи всех космических кораблей, которые мы имели удовольствие лицезреть в шести эпизодах Саги: от простых истребителей до старого доброго «Тысячелетнего сокола».

Star Wars: Transformers продолжают набирать обороты. На прилавках американских магазинов уже вовсю властвует четвертая волна этой серии, в которую вошли пилот-клон с трансформой в ARC-170 Starfighter и Дарт Вейдер, нынче представленный как Jedi Starfighter.

МОЛЬБЕРТ И КИСТИ

ИТОГИ КОНКУРСА ХУДОЖНИКОВ «ГЕРОЙ ФЭНТЕЗИ»

Итак, пришло время подводить итоги конкурса «Мольберт и кисти», объявленного нами в сентябрьском номере «Мира фантастики». Задумывая этот конкурс, мы и не подозревали, какой шквал работ обвалится на редакцию. Что самое неожиданное и приятное — подавляющее большинство этих работ оказались настолько хороши, что даже наше компетентное жюри в течение месяца ломало голову, что предпочесть — абсолютный профессионализм одних художников или наивные, не так умело выполненные, но невероятно искренние работы других.

За время проведения конкурса (с 21 августа по 8 октября 2006) вы прислали нам 578 работ. Первая картина пришла на третий день с момента объявления конкурса, а в последний день мы получили рекордное количество работ — 129 (из них 86 — в последний час)! Мы получали письма изо всех уголков России — от Калининграда до Владивостока, от Архангельска до Нальчика, а также из Украины, Белоруссии, Латвии и Казахстана.

Каждый из художников — членов жюри выбрал и отрецензировал шесть наиболее понравившихся работ, которые вы можете увидеть на наших страницах. Мы благодарим всех участников конкурса, а сейчас предоставляем слово нашим судьям.

СЛОВО ЖЮРИ

ВЛАДИМИР БОНДАРЬ

Лучший художник 2005 года по версии «Мира фантастики». Обложки большинства книг Генри Лайона Олди, Ника Перумова, Сергея Лукьяненко и многих других отечественных фантастов нарисованы именно им.

Интервью с Владимиром Бондарем — «МФ» №23, июль 2005.

Прежде всего, хочу отметить высокий уровень присланных работ: судить этот конкурс было приятно и интересно. К сожалению, нет возможности отметить и наградить все понравившиеся работы. Обидно за отличные графические иллюстрации, которые, несмотря на высокий уровень исполнения, не проходят по условиям конкурса.

Почему я выбрал одни иллюстрации, а не другие? Исключительно из-за субъективного восприятия. Что поделать, искусство — не спорт и не точная наука.

6 место — Анна Акчурина «Болотная Лапка»

Один из самых трогательных и симпатичных образов конкурса. Простая, но уравновешенная композиция. Пластичная поза эльфийки. Очень изящный и аккуратный рисунок. Понравилась также идея с листиком, который добавляет кокетливости и загадочности образу героини.

5 место — Владимир Устюхин «Angel of Death»

В качестве положительных качеств хочу отметить чувство композиции художника, хорошую фантазию при разработке костюмов и оружия героев, свободное владение анатомией человека. Автор не боится утрировать пропорции для большей выразительности героев.

Но, к сожалению, художник ограничивается только внешней эффектностью и не старается раскрыть характер своих героев. Я ничего не могу о них сказать, кроме того, что это машины для убийств и чудовища, получающие удовольствие от вида крови.

И все же, я отдаю должное мастерству художника.

4 место — Павел Лексин «Чердачный гоблин»

Прежде всего, эта иллюстрация привлекла своим героем. Очень забавный получился «любитель знаний». Выразительная поза, взгляд, черты лица. Замечательно передан характер и настроение. Иллюстрация смотрелась бы еще лучше, если б художник сумел обогатить ее деталями: надписями на обложках книг, текстурой пола, стен, сундука, сделать более сложный, подробный дизайн подсвечника и посуды, и так далее.

Из композиционных недостатков — окно. Оно находится строго над головой гоблина и примерно такого же размера — отвлекает и мешает восприятию центра композиции. Как пожелание — можно было бы добавить еще стопок книг. Еще больше завалить и зрительно придавить ими гоблина. От этого образ только выиграл бы.

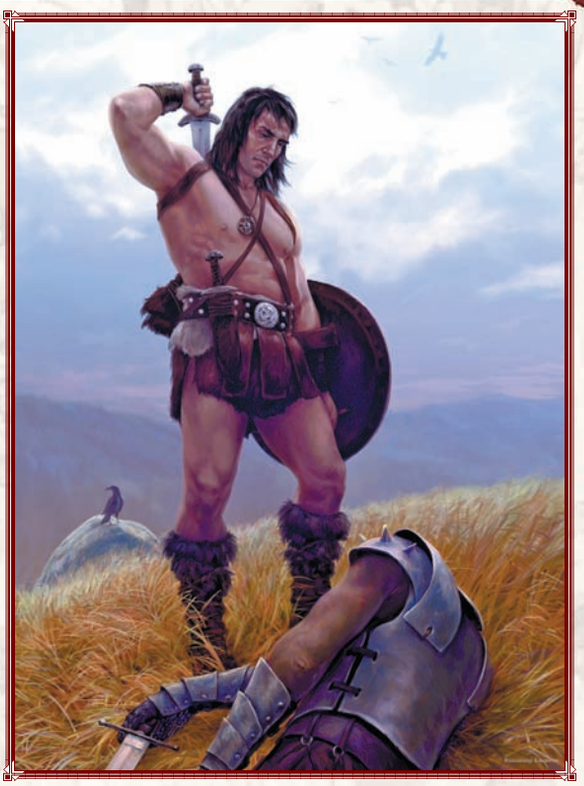
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

3 место
Виктор Никитин
Alea Iakta Est

Неожиданная и оригинальная работа. Совершенно не похожая на все остальные иллюстрации «витражная» композиция. Богатая детализация, стильный рисунок и даже искажения в пропорциях работают на создание образа и средневекового колорита. Все здорово!

Придираться здесь можно только к технично-сти исполнения — из-за многократных перекрытий акварель (если я не ошибаюсь) немного потеряла свежесть и яркость цвета.

2 место
Владимир Бакшеев
«Конан»



Большое достоинство этой иллюстрации — в ее «воздушности». При взгляде на нее возникает ощущение предрассветной прохлады и сырости. Понравились также глубина пейзажа и высокое небо. Очень удачны и уместны вьющиеся в вышине вороны. Добавляет реализма и убедительности материальность металла, травы, кожи.

Учитывая высокий уровень мастерства художника, позволю себе небольшие профессиональные замечания. Хотелось бы большей фантазии и фэнтезийности в костюме Конана. Немного обогатить его деталями: орнаментами, пряжками, заклепками и т. д. Возможно, более широкий большой меч, варварский, обтянутый шкурами и мехом щит тоже помогли бы образу Конана.

В композиционном плане мне кажется случайным камень с вороном. Сейчас он чуть перевешивает и заваливает композицию влево. Его стоило бы поддержать парочкой небольших камней справа от Конана.

1 место
Елена Ярошенко
«Маленький сатир»

В этой работе удачно сочетаются академическая грамота и эмоциональность. Очень понравился образ героя, особенно его любопытная мордашка. Даже без пояснений автора можно представить характер сатирчика и составить рассказ о его лесной жизни.

В качестве небольших недостатков: можно придраться к заднему плану и к бабочкам. Из-за большой детализации задний план отвлекает внимание от лица. А бабочки нарисованы несколько хаотично, хотелось бы, чтобы их «танец» создавал некий графический ритм, подводящий взгляд зрителя к центру композиции.

Слово жюри
Илья Комаров

Основной иллюстратор отечественной коллекционной карточной игры «Берсерк», создающий также обложки для художественной литературы и журналов.

Интервью с Ильей Комаровым — в «МФ» №37, сентябрь 2006.

Приятно поразило, сколько незнакомых талантливых художников со сложившимся авторским стилем приняло участие в конкурсе. Выставлено много по-настоящему сильных работ, причем очень разных по стилю и технике исполнения, так что просто сравнивать, а тем более выбирать было нелегко. Что особенно порадовало — огромное количество свежих сюжетов. Эльфы и мускулистые мужчины с топорами, что ни говори, изрядно поднадоели.

В том, что касается техники, я старался отдавать предпочтение работам, выполненным традиционными материалами. Может быть, потому, что сам в основном рисую только «в цифре», и традиционный арт вызывает ностальгию и уважение. Там ведь нет возможности отменить сделанную ошибку.

Хочу пожелать авторам как можно больше рисовать и не сдаваться. Совершенствовать как свою технику, так и фантазию — только их сочетание позволит правдоподобно передать характер и эмоции, заставит зрителя поверить в происходящее на картине.

6 место — Олег Захаров
«Леший»

Очень симпатичный, теплый персонаж. Подкупает своей нарочитой кукольностью, игрушечностью.

5 место — Андрей Кокорин
«Гита Ягг»

Художник сумел создать обаятельный и лукавый образ старой ведьмы. Очень радуют используемые автором мелкие детали, работающие на образ. Рисунок очень динамичен; на фоне ставших уже классическими рисунков Кирби и Кидби автор сумел сказать что-то оригинальное, свое. Думается, ему это удалось.

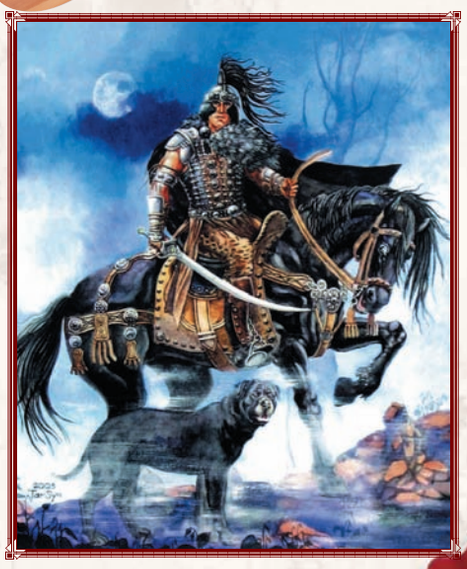
4 место — Виктор Никитин
Alea Iakta Est

Очень декоративная и нестандартная работа. Привлекает внимание необычность исполнения и сложность техники.

3 место — Юлия Сабанова
«Рыцарь-дракон»

Интерпретация старинного сюжета о рыцаре, убившем дракона и становящемся драконом, — работа интересна оригинальным персонажем, историей, прочитывающейся за статичной картинкой. Художнице удалось передать перерождение человека в чудовище.

2 место — Наталья Тихонова
«Царь Фаргал»



Техника исполнения художницы не везде еще безупречна, но радует глаз акварельная тонкость и прозрачность рисунка. Подобная техника требует серьезного подхода и мастерства, и автор явно идет верным путем. Приятно также, что у Натальи явно имеется собственный стиль.

1 место — Елена Ярошенко
«Маленький сатир»

Персонаж выполнен на уровне хорошей классической школы, он оригинален, пленяет нас своей живостью, достоверностью, органичностью существования в своем фэнтезийном мире.

Слово жюри

Роман Папсуев

Лучший художник 2004 года по версии «Мира фантастики». На его счету — оформление книг Веры Камши и собственных, настольных игр по произведениям Джорджа Мартина и Александра Зорича.

Интервью с Романом Папсуевым — «МФ» №20, апрель 2005.

От всей души хочу поблагодарить участников конкурса «Мольберт и кисти» за энтузиазм, увлеченность и отвагу. Очень сложно присуждать места победителям, поскольку, на мой взгляд, все читатели «Мира фантастики», приславшие свои работы на конкурс, — уже достойны похвалы и одобрения. Хочу также поблагодарить редакцию журнала «Мир Фантастики» за предоставленную возможность судить этот конкурс, хотя, признаться, задача оказалась чрезвычайно сложной.

Выбирать лучшие рисунки было нелегко, особенно учитывая тот факт, что восприятие художественных работ довольно субъективно, а значит, лично мое решение будет основано на моих вкусах и предпочтениях. Поэтому объективный анализ понравившихся мне работ я провести, увы, не сумею, но попробую сказать хотя бы пару слов о тех картинах, за которые «зацепился глаз», и которые я в результате выбрал.

Участники, которые не получили мест в этом мини-хит-параде, — не переживайте. Вы молодцы уже хотя бы потому, что набрались храбрости выставить свои работы на всеобщее обозрение, не оглядываясь на то, что возможна неудача. И уже поэтому вы все — победители. Если вам нравится рисовать — рисуйте, часто и помногу, практика поможет вам отточить технику, практика поможет развить свой талант.

Главное — не останавливаться, если душа рвется к живописи. И неважно, на чем вы рисуете — на бумаге, на компьютере, на холсте. Неважно, чем — кисточкой, шариковой ручкой, карандашом или пером планшета — главное, чтобы вы реализовывались творчески.

6 место — Денис Панасюк «Варлок»

Работа не совсем соответствует условиям конкурса, поскольку черно-белая, но она мне понравилась именно в качестве концепта — даже несмотря на то, что оригинальным самого героя не назовешь. Очень хочу порекомендовать Денису отвлечься от сформировавшихся стереотипов фэнтезийной живописи и найти свою стилистику, поскольку потенциал у автора явно виден. Это сложно, конечно, но, как мне кажется, стоит попробовать. С цветными работами дела обстоят еще не очень хорошо (тот самый случай, когда черно-белая работа смотрится выигрышней цветных), но со временем, с практикой — я уверен, что все получится.

5 место — Татьяна Кузнецова «К117»

Чем-то напоминает работы Бердслея, возможно, по графическому решению, аккуратности штриха, детализации. Картина очень понравилась. Стильно. Собственно, за стиль, за проработку, я и отметил бы эту работу. Если одним словом — оригинально.

4 место — Наталья Садикова «Элирин-Динн-Тиль»

Опять же, работа не совсем соответствует требованиям конкурса, но при первом же взгляде на картину видно, что человек вложил в нее немало труда. Прорисовка замечательная. Очень трудоемкая работа, пройти мимо не представлялось возможным. Искренне восхищаюсь людьми настолько терпеливыми и усидчивыми, как Наталья.

3 место
Дмитрий Майоров
«Страж веры»

Великолепное цветовое решение, очень грамотное. Учитывая, что Дмитрий рисовал эту работу мышкой, могу себе представить, сколь сложным был процесс и как Дмитрий будет рисовать на планшете. Очень хотел бы посоветовать ему (даже если он не победит) приобрести планшет и показать всем класс. Чувство цвета явно развито, а техника — дело наживное, она приходит с практикой.

2 место
Владимир Бакшеев
«Конан»

Отличная работа! Если честно, разрывался между этой картиной и картиной, которая в моем рейтинге заняла первое место. Но все же решил отдать Владимиру второе место (исключительно за незначительные анатомические погрешности главного героя, и это скорее придирки). Работа на самом деле хороша: детализация, цвет, композиция — все на высшем уровне.

1 место
Елена Ярошенко
«Маленький сатир»

Безупречно. Придраться абсолютно не к чему. Постановка света, цвета, детализация, сам сюжет, техника — все на высочайшем уровне. Создается впечатление, что рисовал профессиональный художник со значительным стажем. Великолепная работа.

Слово жюри
Александр Ремизов

Художник журнала «Мир фантастики». Комиксы, которые вы можете видеть в каждом номере журнала, принадлежат его перу. Помимо этого, Александр рисует иллюстрации, карикатуры, карточки для настольных игр и готовит несколько проектов графических романов.

Задача оказалась очень непростой. Не только из-за огромного количества работ, большинство из которых сделаны с душой, но и потому, что наряду с художниками-любителями свои работы выставили крепкие профессионалы. Очень достойные коммерческие работы, которыми не грех украсить обложки книг или карты настольных игр, оплатив труд художника звонкой монетой.

Особый интерес вызывают работы, в которых автору удается рассказать историю. Многие очень качественно выполненные работы, к сожалению, свелись к простым постановкам. Стоит дядька (тетка), у него (у нее) огромная острая железка в руках и некоторое количество железа на теле. Нет истории — нет и вопросов. А есть работы иного рода — когда присутствует некая история, интрига, когда хочется задавать вопросы. Когда подключается воображение и рисует продолжение. Когда одну картинку хочется развить в рисованную историю. Это не значит, что картинка не закончена. Это значит, что автору удалось заинтриговать, заставить работать воображение.

Второй положительный момент, который бы выделил особо, — некоторые художники продолжают работать живыми красками, и одно это выделяет их работы из общего потока довольно однородной компьютерной раскраски.

И третий момент — позитивность мышления. Монстры, Темные Властелины и немотивированное насилие приелись. Это просто замечательно, что некоторые творческие люди сохранили позитивный настрой

6 место
Мария Агафонникова
«На крыльях бронзы»

Картинка светится изнутри каким-то особым светом. Может быть, его вижу только я, но я действительно его *вижу*. Живые краски придают эффект теплоты.

5 место
Сергей Кузнецов
«Битва героев»

Интересный стиль. Замечательно подходит к героико-эпической истории. Одна из тех битв, о которых трубадуры и менестрели сложат баллады и легенды.

4 место — Мария Савенко
Blind Guardians

Ради всего святого, скажите мне, кто эти ребята, чем они так достали призраков и, наконец, почему у них завязаны глаза? Картинка заинтриговала: интересные герои, необычная ситуация. Требую рисованную историю на 46 страниц — только это сможет удовлетворить мое разыгравшееся воображение.

2 место — Денис Науменко
«Каменная горгулья»

Вспоминается М. Ю. Лермонтов, «Демон»:

«Печальный Демон,
дух изгнанья,
Летал над
грешною землей,
И лучших дней
воспоминанья
Пред ним теснилися
толпой...»

Как замечательно передано настроение! Может быть, не самая позитивная работа, но какая лирическая! Не удивлюсь, если рисовалось с натуры где-нибудь в горах Кавказа.

3 место — Наталья Тихонова
без названия

Очень «настроенческая» работа. Воображение рисует по деталям историю и продолжение картинки. Композиция разворачивается если не в графический роман, то в новеллу точно. Охотники на вампиров? Ребята знают свое дело. Особенно — тот, который в центре. Этим вечером кому-то из упырей сильно не поздоровится. Прозрачная акварель замечательно передает гнетущую атмосферу потревоженного кладбища.

1 место — Александра Назаренко
«Грезы о будущем»

Когда увидел эту работу, как будто заиграла музыкальная тема Люка Скайуокера из «Новой надежды». Если эта картина будет где-нибудь экспонироваться, в рамку непременно должен быть встроен проигрыватель для музыкального сопровождения. Хотя и без технических средств — музыка звучит. Талантливый паренек с захолустной планеты мечтает о дальних городах. Судьба зовет в дорогу...

Итоги конкурса

По условиям нашего конкурса, за каждое призовое место художники получают соответствующий балл: 1 место — 10 баллов, 2 место — 6 баллов, 3 место — 4 балла, 4 место — 3 балла, 5 место — 2 балла, 6 место — 1 балл. В случае равенства набранных баллов мы отдавали предпочтение тем участникам, которых отметило большее количество членов жюри.

В итоге список победителей выглядит следующим образом:

3 место — **Наталья Тихонова** (10 баллов)
2 место — **Владимир Бакшеев** (12 баллов)
1 место — **Елена Ярошенко** (30 баллов)

Каждый из победителей получает приз от компании ***Wacom*** (***www.wacom.ru***) — графический планшет, настоящий подарок для художника.

«Мир фантастики» благодарит всех авторов, приславших нам свои работы. Полную галерею рисунков вы можете найти на нашем диске и на сайте ***www.mirf.ru***. Учитывая огромный и очень теплый отклик наших читателей, мы обещаем проводить подобные конкурсы и впредь.

Поздравляем всех победителей и каждого из участников, желаем им не останавливаться на достигнутом и совершенствовать свое мастерство!

Наши призы

WACOM

1 место

графический планшет Graphire 4 Classic XL A5

Планшет увеличенного размера для наиболее комфортной работы в графических редакторах и программах для рисования.

2 место

графический планшет Graphire 4 Classic A6

Стильный планшет, сочетающий точность ввода и удобство в пользовании, идеально подойдет для работы в офисе и дома.

3 место

графический планшет Volito 2

Элегантный черный планшет, с помощью которого легко можно создать рисунок, отредактировать фотографию или заняться компьютерной анимацией.

«Мир фантастики» благодарит компанию ***Wacom*** за предоставленные призы!

Петр Тюленев

ИЗ РОДА СЕРЫХ ПСОВ

ВОЛКОДАВ

— Ты!.. — произнес юный нарлак. — Вставай и дерись!..

Голос его звенел и срывался от напряжения.

— А я не хочу, — сказал Волкодав.

Мария Семёнова, «Волкодав. Право на поединок»

Последние пару лет мир Волкодава напоминает туго натянутый лук с наложенными стрелами: вот-вот вылетит первый отечественный фэнтези-фильм, вот-вот появится компьютерная игра, вот-вот... Ждать пришлось немало, но, похоже, дождались. Через пару недель после выхода этого номера десять миллионов жителей России и ближнего зарубежья узнают историю Последнего из рода Серых Псов. Именно на столько зрителей рассчитывают создатели экранизации. А это значит, что новый взлет популярности славянского фэнтези не за горами. Самое время внимательно посмотреть на классику жанра.

- **НАЗВАНИЕ МИРА:** *Мир Волкодава*
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** *1995 год новой эры нашего мира*
- **СОЗДАТЕЛЬ:** *Мария Семёнова*
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** *Литература*
- **ВОПЛОЩЕНИЯ:** *Межавторский книжный цикл, фильм, телесериал, настольные и компьютерные игры*

Казалось бы, что славянского может быть в мире, где нет ни былинных героев, ни древнерусских богов, ни даже самих славян и их ближайших соседей? Однако не станем обманываться названиями и посмотрим в корень. Любой мало-мальски образованный человек без труда сопоставит культурные, социальные и прочие особенности народов вымышленного мира с нашей историей — и узнает в сегванах викингов, а в аррантах — греков или византийцев. Впрочем, это только одна из частей общей картины: простые переименования племен, пусть даже и вкупе с точной исторической реконструкцией, оригинального мира не сделают.

Другая составляющая мира Волкодава — фэнтезийная, магическая. В лесах встречаются оборотни, на землю сходят боги самых разных религий, история, еще не успевшая стать легендой, рассказывает о магах и волшебниках не столь далекого прошлого. Доля волшебного в мире Волкодава выверена очень аккуратно: так, чтобы присутствие сверхъестественного ощущалось, но не оттирало на второй

план другие, более важные элементы повествования. Приблизительно такого же соотношения достиг Толкин во «Властелине колец»: судьбы мира вершатся не бородатыми мудрецами с посохами, а личным подвигом простых смертных.

Мудрый Тилорн, пришелец со звезд, сочетает научное знание со сверхъестественными способностями.

И наконец, при всем вышесказанном мир Волкодава на удивление научен. Здесь присутствует посланец с далеких звезд, возможно, даже землянин, а мистические мечи, выскакивающие из-под земли, получают вполне прозаическое — с точки зрения современного человека — объяснение. Мария Семёнова не стесняется обходиться без волшебства там, где его присутствие не обязательно. И в этом «Волкодав» сродни «Трудно быть богом» братьев Стругацких: фэнтези по форме, но научная фантастика по сути.

Историческая фантастика, фэнтези, НФ — вот три кита, на которых держится мир Волкодава. При этом нельзя однозначно отнести его к одному из перечисленных жанров, нет, перед нами — уникальный сплав всех трех элементов, нечто большее, чем каждый из них по отдельности.

«Я молюсь своим богам...»

Главное богатство мира Волкодава — не страны и ландшафты, а народы. Одни описаны парой фраз, другие раскрываются на протяжении всего пятикнижия, но каждое из племен — яркое, самобытное общество с уникальной культурой, не похожее ни на какое другое. По культурному многообразию мир Волкодава сильно выделяется на общем фэнтезийном фоне.

Лекарем при сольвеннском кнесе служит халисунец Иллад.

Первые, на кого стоит обратить внимание, это, безусловно, **венны**. Народ не самый многочисленный, не самый могущественный и уж точно не самый цивилизованный. Но — «свой». Потому что главный герой цикла, Волкодав — венн. Потому что одним из прообразов этого племени стали настолько родные нам древние славяне, еще из дремучих довикинговских времен. Венны живут на восточном континенте мира в глухих лесах по берегам реки Светынь. Народ делится на множество родов, мифический основатель каждого из которых — то или иное тотемное животное. Помимо Серых Псов, среди веннов есть Волки, Зайцы, Снегири, Барсуки, Олени... В каждом роду бытует легенда, согласно которой тот или иной зверь некогда спас первую женщину рода от смертельной опасности, а потом обернулся ладным молодцем. Неудивительно, что для веннов «слабый пол» занимает особое место. Именно по женской линии ведется род: если, например, Волк захочет жениться на Барсучихе, то их дети тоже станут Барсуками. Впрочем, о крайней форме матриархата речи не идет, скорее можно говорить о бесконечном уважении мужчин к своим женщинам. А вот консерваторы венны отменные: вряд ли найдется в мире другой народ, который столь бережно следует традициям, унаследованным от предков, и так сильно ценит семейный очаг. Сирота по веннским меркам — самый несчастный человек на свете. Можете представить себе чувства Волкодава, который по злой гримасе судьбы оказался последним в роду — но вынужден как-то жить дальше.

Близки к веннам **сольвенны** — например, самое существенное различие в языках этих народов в том, что первые окают, а вторые — акают. Они даже живут по соседству. Но сольвеннов цивилизация затронула куда сильнее, чем их лесных родичей. Как следствие, венны видят в сольвеннах чуть ли не нечестивцев, «покатившихся по дурной дорожке». Те не остаются в долгу и считают веннов непроходимыми дикарями. Сольвенны живут в крупных городах, а не в лесных поселках, успешно занимаются торговлей, наемничают, мореходствуют — словом, делают все то, что положено усредненным фэнтези-людям. И в этом смысле они

Вельхская воительница Эртан.

Книги Марии Семёновой о Волкодаве

- «Волкодав» (1995)
- «Волкодав. Право на поединок» (1996)
- «Волкодав. Истовик-камень» (2000)
- «Волкодав. Знамение пути» (2003)
- «Волкодав. Самоцветные горы» (2003)

В настоящее время писательница работает над новыми книгами о мире Волкодава — «Бусый» (в соавторстве с Дмитрием Тедеевым) и «Там, где лес не растет».

ближе к более поздним славянам — периода от основания Руси до ее крещения.

Верования веннов и сольвеннов в целом сходны, и здесь также можно провести параллели со славянским язычеством. Особо почитаемы Бог Грома и Мать Жива. Есть и Темные боги, некогда запертые Громовержцем под Железными горами. Их время от времени пытается освободить Великий Змей — олицетворение разрушительных стихийных сил. Во власть богини смерти Мораны душа попадает лишь на краткое мгновение, а потом ее ждет бесконечный отдых на Острове Жизни в компании всех ушедших сородичей.

Явный исторический прототип **сегванов** — викинги. Этот суровый северный народ происходит с холодных полярных островов, которые в последнее время подвергаются нашествию ледника. Аналогичный процесс происходил и в нашем мире. Замечательные мореходы, сегваны постепенно эмигрируют на материк, и нередко им не удается договориться с местными жителями добром. Печальный пример такого переселения — гибель рода Серых Псов от рук сегванов. Главные божества сегванов — покровитель воинов Храмн и демонический Хёгг, который, правда, чаще всего упоминается в цветастых ругательствах.

Еще один ближайший сосед вышеописанных народов — **вельхи**. Найти для них исторические корни несколько сложнее, но, судя по пристрастию вельхов к колесничному бою, отдаленным прототипом этого племени могли послужить кельты, в частности, древние ирландцы.

Если двигаться южнее от веннских и сольвеннских земель, мы попадем в земли «азиатских» народов: **нарлаков**, **халисунцев** и **саккаремцев**. Их можно в разной степени сравнить с монгольскими и арабскими племенами нашего мира. Еще более характерные кочевники — коневоды **шо-ситайнцы**, обитающие на западе мира. Маленькими, но гордыми племенами населены высокогорья обоих крупных материков. На отдельном острове расположились **мономатанцы** — общее название для целой группы темнокожих народов, не менее разнообразных, чем население Черной Африки. Другой остров занимают известные своей ученостью **арранты**, ближе всего к которым древние греки и византийцы. Интересно, что именно в Аррантиаде зародилась единственная претендующая на глобальность религия мира — учение Близнецов, отдаленно сходное с нашим христианством. Хотя часть аррантов до сих пор верит в старые предания своего народа о богах Небесной Горы, в которой отчетливо просматривается Олимп.

Хайгал, старая нянька кнесинки Елень, — дочь горного племени ичендаров.

Но мир Волкодава — это не плоская «тарелка», каким он представляется большинству его обитателей, и даже не громадный шар, летящий в темноте и тишине космоса. Существуют две параллельные реальности — Потаенная страна **Велимор** и **Беловодье**. В таком мироустройстве можно усмотреть славянское разделение на доступную всем Явь, царство мертвых Навь и страну богов Правь, но четких аналогий провести не получится. Да, «верхнее» Беловодье, куда можно попасть, шагнув в туман на горных вершинах, — тщательно охраняемая страна праведников, где немыслимы войны и убийства. Но Велимор — далеко не мрачное средоточие грешников, особенно на фоне грязи и непотребств «центрального мира». Есть даже предположение, будто это прошлое «главной реальности», времена до Падения Тьмы. Так или иначе, но Велимор, как и Бе-

«Откуда же ты?» — «Из Саккарема, господин».

Следы жестоких войн рассеяны по всему миру. Прокляты места древних боев.

ловодье, — места, куда уходят отверженные миром, те, кто уже не может бороться со всепобеждающей несправедливостью.

Мир Волкодава часто жесток и даже неприглядный. Время от времени по нему прокатываются опустошительные войны, а «локальным конфликтам» нет числа. Борятся с иноверцами — когда словом, а когда и железом, — алчные до власти жрецы Богов-Близнецов. Торговые города полны порока, где любого неосторожного могут убить ни за грош, оклеветать, или, как минимум, обмануть на базаре. И высятся над миром Самоцветные горы, скрывающие под ослепительным льдом вершин бесконечные рудники, каждая пядь которых щедро полита кровью многих поколений рабов. Но кто он, герой, не променявший этот неуютный мир на благоустроенное Беловодье?

«Я... иногда... бываю собакой»

Серый Пес и Нелетучий Мыш.

Русский Конан? Пожалуй, те, кто считает так, правы только в одном: если Конан —американский, то Волкодав — столь же национальный русский герой фэнтези. Герой безвинно пострадавший, бывший каторжник, мститель, который пытается «жить по Правде», несмотря на все свои душевные терзания. Уже в начальной книге цикла мы видим, каких сил стоит Волкодаву просто жить дальше, оставаясь в мире с самим собой. Но и в дальнейшем он постоянно задается вопросом собственного предназначения. Праведник, каких мало, Волкодав никогда не уверен в своей чистоте, не поддается соблазну даже предположить это. Он — достоверно выписанная, противоречивая личность, которая уместнее смотрелась бы на страницах книг Чехова или Достоевского, чем в типичной фэнтези-героике.

Непобедимый воин, прошедший огонь, воду и медные трубы? Боевым навыкам Волкодава позавидует каждый второй фэнтезийный персонаж: даже безоружный, Серый Пес может постоять за себя. Но суть тайного искусства **кан-киро**, приемами которого в совершенстве постиг Волкодав, не в боевых ухватках, а в понимании того, что *миром правит любовь*. Только вот вопрос: каким из трех миров? Это только у веннов убийца приходил в род убитого и просил у его матери стать ей приемным сыном. Отнять у человека жизнь — величайшее преступление. Но вот вам задачка: как тогда покарать насильника? Ведь женщины — святы. А что делать, если твою старенькую наставницу заставляют обучать кан-киро недостойных? Вот и выходит, что истинное умение воина — не в самом бою, а помимо него. И лучшая схватка — та, которая так и не случилась.

Идеальный муж? Очень интересным получился главный герой-мужчина у писательницы. Не подкаблучник, не мачо — простой человек, с которым женщине спокойно и надежно, как за каменной стеной. Интересно, что все представительницы «слабого пола» в цикле (за одним исключением, которое, в принципе, в расчет можно не принимать) — персонажи не то чтобы белые и пушистые, но в целом положительные. А вот мужчины занимают самый широкий спектр — от злодея Людоеда до мудреца Тилорна.

Непросто далось Волкодаву уберечь кнесинку Елень от бесчестия...

Странный он, этот герой, непонятный. Вряд ли встретишь такого на улице или в фэнтезийном романе. Но чего-чего, а харизмы, этакого скрытого обаяния ему не занимать. И — пока не перевелись Волкодавы на Руси-матушке, будет стоять земля Русская.

Проверка на прочность

Глубоко проработанный, исторически достоверный мир и нестандартный, объемный герой стали залогами популярности «Волкодава». Законченная, в общем-то, история получила продолжение в «Праве на поединок», потом появился приквел «Истовик-камень» о каторжном периоде жизни героя.

Это интересно

- Каждая из пяти книг о Волкодаве начинается с одной и той же фразы: «*Отгорел заказ, и полная луна облила лес зеленоватым мертвенным серебром*».
- В «Знамении пути» Семёнова устами Волкодава пересказывает «Черную книгу Арды» Натальи Васильевой и Натальи Некрасовой — попытку пересмотреть толкиновский «Сильмариллион» с точки зрения Темных.

Вслед за этим пришло время межавторской серии «Мир Волкодава». Отметились здесь самые разные люди. Прежде всего — хороший знакомый Семёновой Павел Молитвин, рассказавший нам подробные истории друзей Серого Пса — Эвриха, Тилорна и Ниилит. Читатели узнали многочисленные подробности о самых разных уголках мира, но в отсутствие главного героя книгам «Спутники Волкодава», «Ветер удачи», «Путь Эвриха», «Тень императора» было все-таки далеко до оригинального романа. Андрей Мартьянов и Алексей Семёнов взялись за прошлое мира. Первый в книгах «Время беды», «Последняя война» и «Эпоха бедствий» раскрыл тему Последней войны, разгоревшейся за 200 лет до жизни последнего из Серых Псов. А второй в романах «Травень-Остров» и «Листья полыни» описал былые годы веннов и рода Волкодава. Впрочем, как и большинство межавторских проектов, все эти книги грешат вторичностью и могут считаться достоверными источниками мира в той же степени, как многочисленные труды продолжателей Толкина — для Средиземья. Сама Семёнова «признала» только романы Молитвина — и несколько раз ссылалась на них в двух заключительных книгах о Волкодаве.

И вот теперь — экранизация, а следом и неизбежные игровые лицензии, как настольные, так и компьютерные. Удастся ли перенести с книжных страниц не только букву и внешность, но и дух романов? При всем оптимизме и уважении к кинематографистам и игроделам — вряд ли. Слишком разные это виды искусства, слишком непохожие люди читатели и зрители.

В мире Волкодава есть еще одна интересная особенность, возможно, введенная в него неосознанно: он стоит на пороге великих изменений. Нарождается мировая религия, прогромыхивает, приближаясь, промышленная революция, не за горами появление ремесленных цехов и буржуазии... Какой станет столь знакомая Серому Псу вселенная через десять, пятьдесят, много — сто лет? О том же размышляем и мы сегодня: как изменится мир Волкодава, попав в оборот развлекательной индустрии? Ответить на этот вопрос можно точно так же, как несколько лет назад — на сомнения толкинистов: фильмы фильмами, игры играми, а книги мы всегда сможем перечитать.

Петр Тюленев, Михаил Попов, Светлана Карачарова

ОЖИДАНИЯ 2007

Что готовит нам 2007 год? Какие книги, фильмы и компьютерные игры не должен пропустить ни один уважающий себя любитель фантастики? Традиционно в начале каждого года редакция «Мира фантастики» предлагает читателям рейтинг самых ожидаемых фантастических продуктов, которые будут выпущены в ближайшие 12 месяцев. Оправдают они наши надежды или нет — загадывать не будем. Однако, в любом случае, эти проекты — наиболее перспективные, дорогие, интригующие и выдающиеся в своей области.

Все представленные ниже фантастические проекты расположены по убыванию их значимости. В начале списка идут наименее ожидаемые представители своей группы, а в конце — чемпионы экстра-класса, настоящие легенды, словом — культовые вещи.

КНИГИ 2007: ТОП-5

Окончательные книжно-фантастические итоги уходящего года мы подведем в следующем номере, а пока посмотрим, оправдались ли наши ожидания прошлых лет. Российские издатели не спешат радовать нас оперативными переводами новинок: на момент сдачи этого номера не появились в продаже ни «Пир стервятников» Джорджа Мартина, ни «Нож снов» Роберта Джордана, ни «Девятое правило волшебника» Терри Гудкайнда (что уж говорить о «Десятом»). Зато порадовали новыми книгами наши фантасты: Сергей Лукьяненко и Ник Перумов, Алексей Пехов и Вера Камша, Генри Лайон Олди и супруги Дяченко... Неудивительно, что в этот раз мы решили сделать ставку на «отечественного производителя».

5 МЕСТО

АЛЕКСАНДР ГРОМОВ. Исландская карта-2

История создания «Исландской карты» не менее оригинальна, чем описанный в ней мир альтернативной Земли. Сначала, в 2002, Громов опубликовал рецензию на несуществующую книгу «Транспасифик», — а четыре года спустя написал этот роман. Как и мифический «Транспасифик», «Исландская карта» обрывалась на самом интересном месте, — а это значит, что мы вправе ждать продолжения от российского научного фантаста номер один.

Сюжет: мы оставили главного героя «Исландской карты» Николая Лопухина на Шпицбергене, где деятельный граф, подняв бунт среди угледобытчиков, захватил пиратский корабль. Сверхзадача Лопухина — нагнать подопечного-цесаревича, чтобы продолжить с ним путь к берегам Японии. Впрочем, предоставим слово самому Громову: «*Граф в тревоге за наследника: как-то он без него? Не простыл ли? Не забывает ли перед попойкой отлить немного шампанского в миску старому псу с больной печенью и убедиться в отсутствии яда? Но долгожданное рандеву состоится только на подходе к Нагасаки... Что произойдет с героями в дальнейшем,*

мы пока не знаем. Завершатся ли успехом переговоры с микадо? Ударит ли наследника саблей японский городовой за попытку помочиться на территории храма — или все будет как раз наоборот?».

Почему ждем: в первой книге дилогии соединились яркий, нестандартный мир, ретрофантастика и техноромантизм. Уверены, что вторая будет не хуже.

Почему не первое место: в «Исландской карте» Громов дальше всего отходит от своего конька — «твердой» научной фантастики. С другой стороны, излюбленный автором жанр не так уж и популярен у современного российского писателя... Бестселлером книга явно не станет, хотя отдельных ценителей порадует весьма и весьма.

4 МЕСТО

МАРИЯ СЕМЁНОВА. Там, где лес не растет

Точно так же, как прошлая фантастическая зима прошла под знаком «Дозоров», символом этого сезона станет «Волкодав». Вне зависимости от того, насколько качественной получится экранизация, она многократно подхлестнет читательский интерес к первоисточнику. Уже сейчас километры новых переизданий «Волкодавов» сходят с типографских станков, чтобы отправиться в книжные магазины. А «матушка» Серого Пса Мария Семёнова работает над новыми книгами, продолжающими историю славянско-фэнтезийного мира.

Обратите внимание!

Российские писатели и издатели заявили на 2007 год целый ряд проектов, которые могут оказаться не менее интересными, чем вошедшие в наш «Топ-5».

- **Сергей Лукьяненко**, набив руку на «Черновике», выпустит продолжение — «Чистовик». Скорее всего, книга выйдет даже раньше романа о со-герцоге Триксе.
- История гийянов Нэсса и Лаэн закончится в третьем томе «Цикла ветра и искр» **Алексея Пехова**. Кроме того, в наступающем году увидит свет вторая часть «Киндрэт», написанная в соавторстве с **Еленой Бычковой** и **Натальей Турчаниновой**.

Сюжет: речь в новой книге опять пойдет об излюбленном племени писательнице — веннах. На смену Волкодаву, история которого завершена, придет его младший соплеменник. И, судя по всему, великим воином он не будет, скорее — калекой. Судя по названию, отправиться герою придется туда, «где лес не растет» — а это в равной мере могут быть пустыни, горы или северные ледники, места, одинаково неприятные для лесных жителей веннов. В любом случае, будет интересно взглянуть на знакомый вот уже десять лет мир несколько лет спустя.

Почему ждем: пусть последние романы о Волкодаве и уступали первому, но прочитать новое славянское фэнтези от основательницы этого жанрового направления ой как любопытно.

Почему не первое место: так ведь Волкодава-то не будет...

3 МЕСТО

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО. Недотепа

Откровенно говоря, мы еще не знаем, под каким названием выйдет новый роман Сергея Лукьяненко. «Недотепой» была озаглавлена только журнальная публикация первой части этой книги. В интернет-дневнике самого писателя это произведение проходит под кодовым именем «плутовской роман» — и это обозначение лучше всего говорит о жанре книги. Главный дозорный страны предлагает нам отправиться в фэнтезийный мир, напоминающий вселенные Джорджа Мартина и Алексея Пехова.

Сюжет: что делать отпрыску знатного рода, который в свой четырнадцатый день рождения потерял родителей, дом и доброе имя, а жив остался только для того, чтобы стать пешкой в далекоидущих планах недруга? Мир, в котором оказался юный Трикс, совсем непохож на тот, о котором говорили ему придворные герольды и авторы куртуазных романов. Интриги, предательства, обман — пожалуй, у осиротевшего со-герцога нет никаких шансов отомстить обидчику. А если и есть, то ради воздаяния придется встать на извилистую тропку авантюриста. Недаром, наверное, *трикстерами* умные люди называют величайших плутов и насмешников.

Почему ждем: роман о Триксе — первое обращение Сергея Лукьяненко к фэнтезийному жанру. Судя по обнародованным отрывкам, новая для писателя тема вольет новое дыхание в его творчество.

Почему не первое место: судя по ним же, книга может стать вехой на писательском пути Лукьяненко, но вряд ли — в отечественной фантастике.

2 МЕСТО

НИК ПЕРУМОВ. Тысяча лет Хрофта

Ник Перумов — писатель непредсказуемый. Он всегда (или почти всегда) выполняет свои обещания, но вот ждать этого приходится порой куда дольше хрестоматийных трех лет. Вот и сейчас мастер отечественного фэнтези работает одновременно над как минимум двумя проектами — «Гибелью Богов-2» и «Тысячей лет Хрофта». Впрочем, учитывая, что текст последнего произведения уже почти готов, стоит рассчитывать на его выход в наступающем году.

Сюжет: открываться книга будет, скорее всего, описанием Боргильдовой битвы — сражения, в котором Старые Боги уступили место Молодым. После этого боя бывший глава небожителей Один и стал изгнанником Хрофтом. Однако свергнутый бог не успокоился и принялся разрабатывать план свержения Ямерта и компании. А потом повстречал молодого Истинного мага и поделился с ним соображениями. Итог описан в «Гибели Богов». Скорее всего, книга будет подана в форме мемуаров Одина-Хрофта с комментариями Хедина. И наверняка мы узнаем много нового о правлении Старых Богов — тех, кого в нашей реальности почитали скандинавы.

Почему ждем: «Тысячу лет Хрофта» Перумов обещал написать еще десять лет назад, в «Земле без радости». Издательская судьба книги была непростой, но теперь, после «Войны мага-4», у нее есть все шансы добраться до читателя.

Почему не первое место: при всей своей долгожданности, книга не откроет новую страницу в истории Упорядоченного, а лишь прояснит некоторые «дела давно минувших дней» и будет интересна прежде всего ярым поклонникам Хедина сотоварищи.

1 МЕСТО

ДЖОАН РОЛИНГ.
Гарри Поттер-7

Все хорошее когда-нибудь заканчивается. Плохое, впрочем, тоже. Лорд Волдеморт, несомненно, относится ко второй категории. Книги Ролинг о Гарри Поттере — скорее к первой. И, судя по всему, и то, и другое закончится одновременно — этим летом. Мы не знаем пока ни названия седьмой книги о Гарри Поттере (писательница признается, что выбирает его из трех вариантов), ни точной даты ее выхода. Есть, впрочем, мнение, что финальная точка в истории мальчика со шрамом появится на книжных прилавках в день трех семерок — 7 июля 2007. С другой стороны, именно в этот день два года назад случились лондонские теракты, и политкорректные издатели могут остеречься удачной даты. Кстати, о терактах. Летом прошлого года Ролинг ездила из родной Британии в Штаты и, разумеется, взяла с собой рукопись книги. А на обратном пути из-за ужесточенных мер безопасности писательницу не хотели пускать на борт самолета вместе с кипой бумаг. Пришлось сделать для знаменитости исключение, поскольку сдавать бесценную рукопись в багаж Ролинг отказалась наотрез.

Сюжет: все сюжетные ниточки из прошлых книг должны собраться воедино, все загадки, оставленные предыдущими томами эпопеи, должны оказаться разгаданными. Как именно это будет сделано, можно только догадываться, но немного информации в наших руках все-таки есть. Ролинг обещает подробно рассказать о семье Гарри — так, что потом не потребуется никакого приквела к циклу. Большую роль в книге сыграет Дамблдор, несмотря на то, что он умер окончательно и бесповоротно. Писательница просит обратить особое внимание на его совет, как добраться до Волдеморта, а также на то, зачем бывшему директору понадобился плащ-невидимка. Погибнут как минимум два главных персонажа, но будет ли среди них Поттер, остается секретом. Большие перестановки произойдут в руководстве Хогвартса, впрочем, неизвестно, откроется ли он заново после атаки Пожирателей смерти. Вспомним, что Гарри не собирался возвращаться в школу. Одно можно сказать точно: Поттер сойдется с Волдемортом в финальной схватке, а последним словом книги, скорее всего, будет «шрам».

Почему ждем: страсти вокруг мальчика со шрамом попали даже в «большое кино»: раздобыть рукопись седьмой книги стало одним из заданий героини вовсе не фантастического фильма «Дьявол носит Прада». Завершение истории ждем не только мы — его ждет весь мир. Не меньше, чем Третий эпизод «Звездных войн».

Почему первое место: с бóльшим нетерпением мы не будем ожидать ни одну книгу о Гарри Поттере, просто потому, что эта станет последней.

КИНО 2007: ТОП-5

Крепитесь, друзья! Впереди нас ждут суровые времена. Сразу после майских праздников каждый любитель фантастики будет вынужден уйти из дома и целый месяц жить в кинотеатре, ведь на экраны выйдут сразу три блокбастера класса «А-делюкс». Суровый 2007 год бьет все рекорды по числу экранизаций компьютерных игр. Кроме того, он под завязку нашпигован недорогими, но перспективными кинопроектами, так что готовиться к нему следует начинать уже прямо сейчас. Найдите себе новую работу, продайте свой череп какому-нибудь университету, научитесь превращать ртуть в золото — делайте все что угодно, лишь бы у вас хватило денег на билеты.

Обратите внимание на то, что даты премьер, указанные ниже, могут быть изменены по причинам, не зависящим от редакции.

5 МЕСТО

ТРАНСФОРМЕРЫ

Над этим кинопроектом работают Майкл «Блокбастер» Бэй и Стивен «Дайте мне Оскар!» Спилберг. Спецэффектами занимается студия DreamWorks, а в бюджете проекта столько нулей, что ими можно свести с ума любой суперкомпьютер.

Сюжет: на Землю прилетают две враждующие фракции разумных роботов — благородные Автоботы и подлые Десептиконы. Древняя война между ними вспыхивает с новой силой, однако на этот раз в нее замешаны люди. Десептиконы хотят добраться до парня по имени Сэм Витвики, ведь на его очках — фамильной ценности, передающейся по наследству, — выжжена некая загадочная карта...

Почему ждем: классический летний блокбастер от признанных гуру кинофантастики.

Почему не первое место: «Трансформеры» — «темная лошадка» грядущего киносезона. Фильм, снятый по мотивам серии детских игрушек, вполне может стать прорывом года, однако пока что лучше не давать ему смелых авансов и подождать премьеры.

Премьера: 5 июля 2007 (United International Pictures).

4 МЕСТО

ЧЕЛОВЕК-ПАУК 3

В 1968 году Сергей Бондарчук снял самый дорогой фильм за всю историю кинематографа. Его экранизация знаменитого романа «Война и мир» по нынешним меркам стоит примерно полмиллиарда долларов. Тридцать девять лет спустя Сэм Рэйми попытался приблизиться к этому рекорду, потратив 250 миллионов долларов на экранизацию культового кинокомикса.

Сюжет: Питер Паркер продолжает геройствовать по всем фронтам. На «работе» у него появляются новые «клиенты» — мутант по кличке Sandman (Песочный человек), бывший друг Гарри Осборн и таинственный симбионт Venom (Яд). В личной жизни также намечается прогресс — Гвен Стейси, дочь капитана полиции, пытается отбить ушастого суперочкарика у его бессменной подруги Мэри Джейн. Как обычно, добру в лице Питера

Обратите внимание!

Следующие фильмы-2007 не попали в наш рейтинг, однако заслуживают самого пристального внимания киноманов:

«451 по Фаренгейту» (Fahrenheit 451), **«Призрачный гонщик»** (Ghost Rider), **«28 недель спустя»** (28 weeks later), **«1408»**, **«Мобильник»** (экранизации одноименных произведений Стивена Кинга), **«Фантастическая четверка 2»** (Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer), **«Симпсоны»** (The Simpsons Movie), **«Обитель Зла 3»** (Resident Evil: Extinction), **«Следующий»** (Next), **«Коралина»** (Coraline), **«30 дней ночи»** (30 Days of Night), **«Беовульф»** (Beowulf), **«День мертвецов»** (Day of the Dead), **«Золотой компас»** (His Dark Materials: The Golden Compass), **«Я — легенда»** (I am Legend), **«Город грехов 2»** (Sin City 2), **«Чужой против Хищника: Выживает сильнейший»** (Alien vs. Predator: Survival of the Fittest), а также экранизации компьютерных игр: **American McGee's Alice, Castlevania, Hitman, Mortal Kombat: Devastation** и **Postal**.

предстоит разобраться с этой кутерьмой и победить зло в лице всех остальных.

Почему ждем: спецэффекты на 250 миллионов долларов, проверенный временем актерский состав и бешеная популярность двух предыдущих частей.

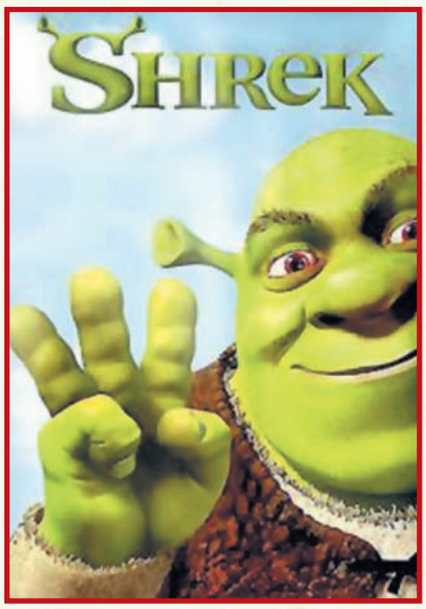
Почему не первое место: «Человек-паук 3» претендует на звание самого зрелищного фильма года, но, учитывая, что культура комиксов в нашей стране до сих пор неразвита, мы присуждаем этому фильму четвертое место в списке ожидания.

Премьера: 3 мая 2007 («Каскад Фильм»).

3 МЕСТО

ШРЕК ТРЕТИЙ

На третьем месте — картина, в названии которой также есть цифра «3», однако уже сейчас ее можно с полным правом называть номером один, ведь перед нами — продолжение мультфильма, получившего премию «Оскар» и ставшего эталоном для современной комедийной анимации.



Сюжет: после того, как король превратился в жабу, Шрек и Фиона вынуждены взять на себя бразды правления сказочным королевством. Статус «И. О. монархов» их совершенно не устраивает. Супруги мечтают вернуться в родное болото, но для этого им необходимо разыскать племянника королевы Арти и убедить его стать королем Артуром. А в это время придворные фрейлины затевают переворот, чтобы возвести на престол Прекрасного Принца.

Почему ждем: потому что «Шрек» — это лучшее, что когда-либо делалось в жанре анимационных пародий.

Почему не первое место: какой бы «Шрек» ни был замечательный, «взрослый» и смешной, но это прежде всего мультфильм. У нас есть и другие, весьма достойные претенденты на более высокие места в рейтинге.

Премьера: 17 мая 2007 (United International Pictures).

2 МЕСТО

ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА

Пятая часть знаменитого киносериала о приключениях неугомонного парня с таинственным прошлым и буквой Z на лбу — на этот раз от Дэвида Йэтса, ранее работавшего на телевидении и не имеющего опыта работы с крупнобюджетными лентами.

Сюжет: над Хогвартсом нависла опасность — волшебники отказываются верить в возвращение Волдеморта, а Министерство Магии плетет интриги, из-за которых дети не получают полноценного обучения защите от темных сил. Видя это, неразлучная троица Гарри-Рон-Гермиона создает «Армию Дамблдора» и начинает самостоятельно готовить школьников к грядущей войне.

Почему ждем: не ждать этого фильма просто нельзя, ведь «поттериана» — флагман современного фэнтези, и каждая ее экранизация представляет из себя маленькое произведение искусства.

Почему не первое место: честно говоря, фильмы все дальше и дальше уходят от книг. Чехарда с режиссерами, пробелы в сюжете, а также «юные» волшебники, которые скоро будут щеголять усами и пятым размером груди, — все это делает картины про Гарри Поттера пускай и высококлассным, но очень специфическим кинопродуктом.

Премьера: 19 июля 2007 («Каро Премьер»).

1 МЕСТО

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: КОНЕЦ СВЕТА

«Сундука мертвеца» мы ждали три года, однако третья серия кинотрилогии снималась одновременно со второй, поэтому «Конец света» наступит очень скоро. Помимо уже знакомых героев, мы увидим отца Джека Воробья (капитана Гранта Спэрроу) и пирата Сао Фэнга (Чоу Юнь-Фат).

Сюжет: объединившись с капитаном Барбоссой, Уилл Тернер и Элизабет Свон отправляются «на край света», чтобы вытащить Джека из водной могилы и спасти отца Уилла из его вечного рабства на «Летучем голландце». На их пути встанет Катлер Бекетт, завладевший сердцем Дэйви Джонса, сам Дэйви, примкнувший к ним командор Норрингтон и китайский пират Фэнг, который, по слухам, должен будет похитить Элизабет, приняв ее за морскую нимфу Калипсо. Знаменитые пиратские главари соберутся на общий «саммит», а Джек Воробей вновь будет конфликтовать с Барбоссой.

Почему ждем: потому что это стопроцентный хит.

Почему первое место: в прошлом году на первом месте «Ожиданий» была вторая часть «Пиратов», и она полностью оправдала наши прогнозы. Нет никаких причин, по которым финал этой истории окажется хуже двух предыдущих фильмов. Этот гремучий коктейль из спецэффектов, шуток, мистики и пиратских приключений — наиболее реальный претендент на звание «Фильм года».

Премьера: 24 мая 2007 («Каскад Фильм»).

ИГРЫ 2007: ТОП-5

Следующий год обещает подарить нам целую стопку фантастических экшенов, один другого интереснее и краше. Все значимые ролевые проекты отгремели в уходящем году, да и стратегия в списке всего одна (зато какая!). Мы намеренно убрали из Топ-5 те игры, выхода которых ждем из года в год (их список вы можете посмотреть во врезке неподалеку), но будем абсолютно искренне рады, если чудо наконец случится, и то, что было обещано нам пару-тройку лет назад, вдруг предстанет перед нами во всем своем великолепии. Равно как и будем рады новым, едва анонсированным проектам, которые вдруг да выскочат, как черт из табакерки, — чем господа издатели не шутят!

5 МЕСТО

ALAN WAKE

У этой игры очень «говорящее» название. Фамилия Wake (от английского «просыпаться») заранее предвещает, что мы попадем в мистический мир, где ткань реальности постоянно рвется, а прошлое переходит в будущее, переплетаясь с ним самыми необычными узорами и в самых причудливых комбинациях.

Сюжет: судьба была благосклонна к Алану Уэйку — он жил с любимой женщиной, занимался любимым делом и написал книгу, ставшую бестселлером. Но в один далеко не самый лучший момент в его жизни начинают происходить странные вещи: все, что было описано в книге, потихоньку становится реальностью. И хорошо бы, если б книга была затрапезным любовным романом. Так нет же — в ней писатель рассказал о самых своих жутких страхах. И вот у Алана пропадает жена, а сам он становится главным действующим лицом настоящего мистического триллера — что самое ужасное, написанного его собственными руками.

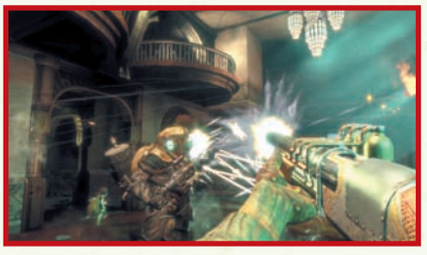
Почему ждем: мистический экшен с интеллигентным «белым воротничком» в главной роли — эта игра наверняка соберет в себе все возможные штампы жанра, но при должном исполнении способна подарить нам несколько чудесных вечеров настоящего зубодробительного саспенса.

Почему не первое место: душка-писатель Алан собирается занять в наших сердцах место самого Макса Пейна. А это такая заявка, которая, как вы понимаете, пока вызывает некоторую толику недоверия.

Дата выхода: 4 квартал 2007.

4 МЕСТО

BIOSHOCK



Bioshock — идейный наследник великолепного System Shock: он точно так же по самое не балуй нагружен всеми возможными ролевыми элементами, здесь точно так же придется складывать картину событий по кусочкам найденных там и сям документов. Мир игры сам по себе уникален — это подводный город, созданный в 1946 году, идеальное место, где лучшие умы человечества жили почти так, как это описывалось в классических догмах коммунизма. И дожили бы до наших дней, если б не открытие некоего вещества под кодовым названием «эдам».

Сюжет: мы попадем в город через пару десятков лет после его основания и застанем там настоящую гражданскую войну. Ресурсы эдама, уникального вещества, дающего возможность модифицировать человека как душе угодно, лечить любые болезни и усиливать способности, истощены до предела, и теперь его можно добыть только с трупов. По городу разгуливают обезображенные до бесконечности жители: жертвы собственных модификаций и детишки со шприцами, высасывающие ценный эликсир с мертвых тел, в сопровождении мощных охранников. Нам придется всеми правдами и неправдами добывать эдам для собственных нужд (чтобы добавить герою спецспособности, разумеется), отбиваться от местных монстров и потихоньку искать ответ на вопрос — что же теперь делать?

Почему ждем: перед нами — крайне навороченный экшен с кучей нетривиальных решений, в котором думать, пожалуй, придется куда чаще, чем тупо жать на кнопки.

Почему не первое место: в первую очередь игра выйдет на Xbox 360, а уж потом будет выпущена версия для PC. Вот если б было наоборот!

Дата выхода: 2 квартал 2007.

3 МЕСТО

DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС

Единственная стратегическая игра в нашей пятерке — и та стараниями разработчиков сейчас обрастает таким количеством ролевых элементов, что впору уже усомниться в чистоте ее жанра. Но одно несомненно: это должна быть очень красивая, стильная, вдумчивая и неторопливая игра, от которой мы ждем гораздо больше реализма, чем от хрестоматийных «Героев».

Сюжет: жизнь после Армагеддона продолжается. На истерзанную войной землю приходит Ангел, и король людей видит в том великое знамение — он не совсем честно взошел на трон, и теперь должен вершить добрые дела, чтобы искупить свою вину. На протяжении игровой кампании мы не раз встретим старых знакомых, а наши герои зададут нам сто один великий вопрос вечности — о жизни и смерти, выборе и предназначении, свободе и любви.

Почему ждем: продолжение отличной серии стратегических игр, способное составить достойную конкуренцию «Героям меча и магии 5».

Почему не первое место: при всей нашей любви к хорошим стратегиям и отечественным разработчикам — есть более достойные претенденты.

Дата выхода: 1 квартал 2007.

2 МЕСТО

CRYSIS

Первым проектом студии, разрабатывающей Crysis, был Far Cry. При этом, по словам разработчиков, на Far Cry они просто учились делать игры. А теперь пред-

Все еще ждем

Некоторые из игр, которые мы надеялись увидеть еще в 2006 году, так и не вышли — но мы все равно ждем, надеемся и верим!

- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.** На данный момент официальная дата выхода этого «долгостроя вне конкуренции» — март 2007. Что мы получим в итоге — боятся предсказывать даже самые закоренелые оптимисты.
- **The Witcher.** Тот самый случай, когда слишком большой бюджет может все испортить. Хотелось бы верить, что миллионные вложения и попытка сделать «как лучше» не приведут к тому, что получится «как всегда».
- **Dragon Age.** Об игре уже очень долгое время нет никаких сведений. Похоже, в попытке все засекретить и не разглашать заранее никаких лишних сведений о проекте BioWare перехитрила сама себя.

Пора начинать ждать?

Анонсы этих игр ожидаемы и неожиданны одновременно, а обещания разработчиков пока абсолютно туманны — но мы будем держать руку на пульсе!

- **Fallout 3.** Верьте глазам своим — черно-желтый значок радиационной опасности и рисованный мальчуган уже подмигивают нам из прекрасного далека (точнее, из офиса Bethesda). Анонсы обещают, что встреча состоится в 2007. Верим-верим...
- **Fable 2.** Питер Молинье всегда обещает ровно в десять раз больше, чем мы получаем в итоге. Но даже того, что остается, всегда хватает на очень хорошую игру (напомним — оригинальная Fable: The Lost Chapters стала «Игрой года 2005» по версии «Мира фантастики»).
- **Lord of the Rings: The White Council.** Все, что пока известно — разработка проекта начата. Но, сами понимаете, ролевую игру от великой и могучей Electronic Arts по вселенной «Властелина Колец» наш журнал не пропустит. Никогда и ни за что.

ставьте себе, что нам предстоит, когда они уже что-то умеют?

Сюжет: в 2021 году на один из островов в Южно-Китайском море падает инопланетный космический корабль. Американцы посылают на место катастрофы свой авианосец, который, ясное дело, тут же подвергается атаке пришельцев. Добавьте к списку проблем еще и окопавшуюся на острове северокорейскую армию, которой американское вмешательство явно не по нутру. Мы в лице бойца Delta Force Джейка Дана займемся установлением «контактов третьего рода» со всеми, кто будет мешать выполнять задания высшего руководства.

Почему ждем: как же не ждать игру, в которой нам покажут настоящий тропический лес после криогенной заморозки, а на закуску дадут попробовать бои в условиях полного отсутствия гравитации?

Почему не первое место: нам много раз обещали такие вот сочные, как спелый персик, фантастические шутеры. Но обещания обычно выполнялись как-то серединка на половинку — то история подведет, то картинка подкачает. Конечно, с местной картинкой история не особо-то и нужна, но для первого места одной картинки явно мало.

Дата выхода: 2 квартал 2007.

1 МЕСТО

ASSASSIN'S CREED

В средние века на Востоке существовал орден ассасинов — профессиональных убийц. Согласно истории, основателя сего не вполне почтенного заведения звали Хасан ас-Саббах, а база ордена находилась в неприступной крепости где-то на территории Ирана. Там неуловимые наемники тренировались в боевых искусствах, дабы после смерти попасть в некий абсолютно специальный ассасинский рай.

Сюжет: действие игры происходит в конце 12 века на территории Иерусалима. В городе — толпы народа: кричат торговцы, дерутся нищие, тихо перешептываются знатные господа, невозмутимо шествуют крестоносцы (как раз в разгаре Третий крестовый поход). И среди всей этой многонациональной толпы тихо бродят люди, называющие себя ассасинами...

Чем занимаются наемные убийцы — думаю, пояснять не нужно. А вот что именно ищет в этом мире наш главный герой, и почему, когда он умирает, видит перед собой не какую-нибудь лестницу или туннель, а смутные силуэты людей в белых халатах, и слышит не пение ангелов, а встревоженное «мы его теряем!» — вопросы, разобраться в которых мы сможем только после выхода игры.

Почему ждем: один из самых значимых проектов Ubisoft в 2007 году.

Почему первое место: Assassin's Creed — это «тот самый Принц» в кубе. Кинематографичные драки, отличный дизайн, потрясающая атмосфера, захватывающая интрига, чуток необычного стелса, адекватное управление, и в итоге — самая ожидаемая нами игра наступающего года.

Дата выхода: 2007.

●●●

Таким будет следующий год по прогнозам «Мира фантастики». А каким был год прошедший? Не пора ли делать выводы и раздавать памятные медали?

Читайте в следующем номере журнала **«Итоги-2006»**. Все заслужившие получат по заслугам, кто — пальмовую ветвь и всеобщий почет, а кто — щелчок по лбу и полное забвение.

Фотографии Веры Камши, Василия Владимирского, Надежды Агеевой.

МИР ФАНТАСТИКИ

ищете старые номера?

Их нет ни на одном складе и ни в одном киоске.

Большинство из них стало раритетом!

но есть верный способ:

интернет-магазины:

www.igromania.ru/newshop
www.igromania.ru/?shop

Быстро, просто, удобно!

Доставка заказанных журналов в большинство регионов России занимает от 3 до 5 дней. В интернет-магазине - также разные номера "Игромании", "Лучших компьютерных игр" и "Mobi"

Михаил Попов

ДУБЫ-КОЛДУНЫ

РАЗУМНЫЕ РАСТЕНИЯ

Пещеры. Бездна. Океаны
Без берегов. Леса-титаны,
Где кто-то, росной мглой укрыт,
Сам незрим, на вас глядит.
Эдгар По, «Страна сновидений»

Миллионы лет назад они первыми вышли из океана и покорили сушу. Они — одни из самых долгоживущих созданий на нашей планете. По ним прыгали наши далекие предки. Если бы не эволюция животных, то «раса», на долю которой сегодня приходится около 98% от всей биомассы планеты, вполне могла бы создать компьютеры и полететь в космос. Иначе говоря, не мы бы питались растениями, а они бы употребляли в пищу нас.

Разумные растения — не самые частые гости в фэнтези, и уж тем более в научной фантастике. Именно поэтому их стоит изучить поближе. Что необычного может быть в говорящих кактусах, кроме того факта, что они говорят? Как эти существа выглядят, что умеют и есть ли среди них какие-нибудь необычные экземпляры? Давайте разберемся.

Сказочный дендрарий

Впервые мы встречаемся с разумными растениями в русских сказках. *Народный фольклор* рисует говорящую флору безоговорочно доброй, но неподвижной — то есть лишенной способности перемещаться по земле. Чаще всего здесь встречается яблоня. Именно она настойчиво предлагает детям отведать ее яблок и помогает им укрыться от погони, накрыв ветвями (сказка «**Гуси-лебеди**»). Яблоня фигурирует и в жизнеутверждающей сказке «**Крошечка-Хаврошечка**». Там она вырастает из костей злодейски убитой коровы и помогает героине выйти замуж (не дает злым дочерям мачехи дотянуться до яблок и послушно склоняется перед Хаврошечкой).

В японском фольклоре тоже есть разумные растения, например, сказка о том, как самурай Томодата влюбился в Зеленую Иву — девушку, оказавшуюся «душой» молодой ивы.

Гуси-лебеди, говорящая печка и яблоня. Присутствие мухоморов слегка настораживает.

Чудесная корова Пеструха в животной и растительной форме.

Западная фольклорная традиция изображения разумных растений в целом соответствует русской. Ирландские деревья иногда могут подсказать, где спрятано золото лепреконов, друиды консультировались с дубами, а у Ганса Христиана Андерсена гречиха разговаривала с ивой. Если сказочное растение «злое», то оно, как правило, совершенно неразумно (дерущиеся деревья в «Волшебнике страны Оз» Баума, змеиная лоза в цикле «Меч истины» Терри Гудкайнда или впечатляющий выбор растений-убийц из вселенной Гарри Поттера).

Средневековые грамотеи полагали, что в Индии растут пророческие «деревья Солнца и Луны», с которыми якобы общался Александр Македонский и Марко Поло. В той же Индии произрастают зачарованные девы-цветы.

«Флагманы» разумных растений в фэнтези, да, пожалуй, и в научной фантастике — *энты* **Толкина**. Согласно мифологии Средиземья, энты (эльфы называют их «онодрим») были созданы Эру в качестве противовеса гномам. По замыслу Ауле, его дети должны были периодически вырубать деревья для нужд своей подземной промышленности. Яванна, жена Ауле, воспротивилась этому, и с помощью Манве уговорила Эру создать энтов — «пастухов деревьев».

Король энтов Фангорн, он же Древобород.

Мужчины этой расы были бродягами, предпочитающими ходить по диким лесам, пить воду и изредка питаться фруктами (только теми, что сами упали с деревьев). Женщины тяготели к более упорядоченному образу жизни. Они разбивали поля и огороды, постепенно удаляясь от своих мужей, а потом и вовсе пропали (вероятнее всего, были уничтожены войсками Саурона).

Естественная смерть энтов — угасание разума и полное одеревенение. Энты очень сильны (тролли, созданные в подражание им, оказались гораздо слабее), но приходят в ярость очень редко — например, тогда, когда кто-то посягает на охраняемые ими деревья. Их самый известный военный подвиг — молниеносное разрушение Изенгарда, крепости Сарумана.

Со-о-ове-е-ещаа-а-ание э-э-энтов.

Энты известны своей неторопливостью. Они воспринимают время не так, как мы, и это отражается на их языке. Его старая (тональная) форма звучит, как музыка. Речь очень многословна — например, вместо «да» или «нет» произносится длительный монолог с объяснением причин согласия или несогласия. Энты пользуются речью только в исключительно важных случаях, а для повседневных бесед прибегают к новому диалекту, позаимствованному у эльфов и тоже весьма «растянутому» во времени. Хороший пример этого — торопливое совещание энтов перед атакой на Изенгард, длившееся лишь 3 дня.

Близкие родственниками энтов — хуорны — такие же деревья, но гораздо менее разумные. Они участвовали в разрушении Изенгарда и добивали отступающих орков в битве за Хельмову Падь.

Толкиновские энты были растиражированы по различным играм, однако для соблюдения авторских прав их названия были изменены. В ролевом суперхите **Dungeons & Dragons** есть «древесные гиганты» (*treants*) — эдакие фэнтезийные антиглобалисты, борющиеся с внедрением новых технологий и загрязнением их мира.

Treant и его далекий родич — Wizened Elder (рисунки с сайта Wizards of the Coast).

В коллекционной карточной игре **Magic: The Gathering** есть «древесный народ» (treefolk), в игре **Warcraft 3** основные постройки темных эльфов — мобильные деревья (боевые «древесные гиганты» могут быть вызваны магическим путем), а в пятой части «Героев магии и меча» войска Лесного союза используют энтов (для английского рынка их назвали treants и ancient treants, вопрос с авторскими правами на территории России неясен) — совершенно непробиваемых «танков», защитные показатели которых даже выше, чем у зеленых драконов.

Звездные джунгли

Если в сказках разумные деревья чаще всего умные и полезные, то в научной фантастике их отношения с людьми складываются очень непросто. К сожалению, карьера разумных растений в кино ограничена жанром «трэш» и ролями помидо-

Это интересно

- Разумные деревья есть и в комиксах. Например, сравнительно свежая серия «Только представьте» (Just Imagine) от Стэна Ли описывает существо по имени Иггдрасиль (мировое дерево в скандинавской мифологии) — космическую энергетическую сущность, принимающую форму дерева.
- Самые известные растения-хищники — росянка и венерина мухоловка. Последние разводятся в декоративных целях.
- Самое старое дерево на Земле — остистая сосна Прометей (срублена в 1964, установленный возраст — около 5000 лет), самое изолированное — акация из Тенере (росла в пустыне Сахара, единственное дерево на 400 километров вокруг), самое высокое — секвойя «Гиперион» (115 метров, что приблизительно соответствует зданию высотой в 35 этажей).

Венерина мухоловка. Специалисты не рекомендуют кормить ее мухами в домашних условиях.

ров-убийц («Нечто», «Вторжение похитителей тел» и т.д.). Зато в литературе и играх они цветут пышным цветом.

От обезьяны к...

Деревья живут дольше людей. Именно это обстоятельство вдохновляет фантастов на сюжеты, в которых человечество уже давным-давно сгинуло, а разумные растения выжили. Иногда они представляются мудрыми и спокойными — как безымянное дерево в романе **Клиффорда Саймака** «Магистраль вечности», хорошо знакомое с вымершей расой роботов и смутно помнившее о предшествующей ей расе людей. Однако растения, пришедшие на смену «царю природы», чаще всего бывают злыми.

Условно к таковым можно отнести антагониста главного героя книги **Филиппа Фармера** «Пробуждение каменного бога». Действие происходит в далеком будущем (прошло 20 миллионов лет). Циклопическое дерево *Вурутана* («Великий Пожиратель»), раскинувшееся на многие километры, повелевает разумными животными, будто бы сошедшими со страниц «Острова доктора Моро», и считает себя богом этого мира.

Филипп Фармер, «Пробуждение каменного бога».

Другой, гораздо более приземленный и опасный вариант злых растений можно найти в книге «День триффидов» **Джона Уиндема**. *Триффиды* — крупные подвижные растения с простейшим коллективным разумом и ядовитым жалом — были выведены советскими генетиками под руководством товарища Лысенко. Так как они представляли значительную промышленную ценность (например, из них получалось очень питательное масло), работник камчатской триффидной станции тайком организовал вывоз семян за границу. В результате разных происшествий через какое-то время почти все представители вида homo sapiens ослепли, и настоящими хозяевами планеты стали полуразумные растения.

Похожая, но менее детализированная история изложена в рассказе Дональда Уондри «Странная жатва». Ученый-отшельник построил таинственный излучатель, из-за которого посевы соседних фермеров стали ходить по земле, переговариваться и сопротивляться сбору урожая.

Если вас интересует данная ситуация в развитии, следует обратиться к **Брайану Олдиссу** — признанному специалисту по разным видам апокалипсиса. Его роман «Теплица» (или «Долгие сумерки Земли») описывает наш мир сотни миллионов лет спустя. Остановка вращения планеты и повышение уровня солнечной радиации погубили 99% животных, но резко ускорили эволюцию растений. Многообразие последних не укладывается в голове. Здесь есть и пни с зубами, и растения-пауки, и растения-птицы.

С эволюционной точки зрения растения **Гордона Джайлса** («На Меркурии») обогнали нас на миллионы лет. Эти меркурианские мозги с корнями умеют общаться телепатически, управлять силовыми полями и обладают невероятным объемом знаний, но при том совершенно равнодушны ко всему, что происходит вокруг них.

Вот что будет, если растения и люди поменяются местами в пищевой цепи (Олдисс «Долгие сумерки Земли»).

Ты – мне, я – тебе

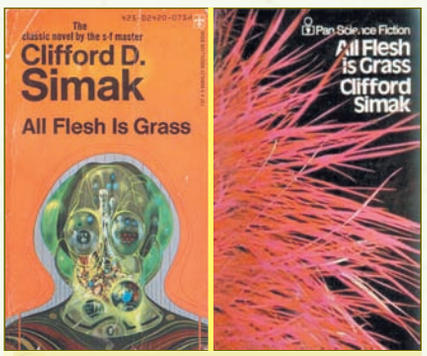
«Эволюция» разумных растений выглядит довольно безрадостно. Гораздо лучше дела обстоят с другой популярной в научной фантастике темой — **симбиозом**.

Пожалуй, самыми функциональными представителями фантастической флоры среди всех, что когда-либо были придуманы, можно назвать *яндов* **Кита Лаумера** (рассказ «Обмен на равных»). Их жизненный цикл состоит из двух фаз: животной и растительной.

Сперва янд внедряет свои споры в организм живого существа, что позволяет этим растениям активно участвовать в естественном отборе. У носителей спор есть заведомое преимущество — симбиоз дает им отменное физическое здоровье и долголетие. Размножаясь обычным путем, животные передают чудо-споры своим детям.

Вместо физической смерти происходит превращение в янд. Животное выбирает место, где ему хотелось бы укорениться, и «обрастает» побегами. Ему суждено стать огромным деревом со сложнейшей физиологией.

Янды живут десятки тысяч лет. Они не способны ходить, но могут быстро отращивать корни и ветки, сканировать окружающую среду, модернизировать себя (например, насыщать кору металлами, делая ее практически непробиваемой). Янды напоминают зергов из игры Starcraft — они могут делать с генами живых существ все что угодно.



Клиффорд Саймак, «Все живое». С этими цветами уже вряд ли поиграешь в «любит — не любит».

В повести **Роберта Янга** «Срубить дерево» разумные деревья, росшие на 18-й планете звезды Омикрон Сети, жили в симбиозе с аборигенами, выращивая для них красивые сельские дома. Взамен деревья получали орошение и отходы (удобрение), что позволяло им вырастать до невероятных размеров. К сожалению, местные жители пошли по пути технического прогресса, позабыв своих растительных благодетелей.

Деревья погибли, дома сгнили, а аборигены совершили массовое самоубийство.

У **Саймака** есть роман «Все живое», где коллективное сообщество *лиловых цветов*, произрастающих в другом времени, предложило людям взаимовыгодный союз. Их знания и способности вкупе с человеческой техникой могли принести невероятные результаты. Однако объединиться удастся только в том случае, если помимо трезвого расчета эти отношения будут строиться на... самой обычной любви людей к красоте цветов.

Замечательная, но, к сожалению, основательно подзабытая серия игр **Star Control** представляла разумную и технически развитую расу — *Supox Utricularia* (утрикулария — «пузырчатка», реальное насекомоядное растение). С биологической точки зрения миролюбивые супоксы — не «чистокровные» растения, а симбионты, сосуществующие с некоторыми видами местных животных.

Даже в «**Звездном пути**» (Star Trek) есть разумные деревья, хотя обнаружить их там не так-то просто. Они описаны в неканонической, побочной «вселенной» Star Fleet, придуманной для настольных игр по «Звездному пути». *Хлорофоны* — гигантские разумные деревья, путешествующие в космосе поодиночке в специально построенных вокруг них кораблях. Они сосуществуют в симбиозе с маленькими обезьяноподобными существами, обслуживающими старых, мудрых и непробиваемо спокойных Фонов.

Биолланте. Язык не поворачивается назвать эту гадость «розочкой».

Японцы, как всегда, отличились, придумав одно из самых экзотичных разумных растений — *Биолланте* (фильм 1989 года «**Годзилла против Биолланте**»). Представьте себе гигантскую стометровую розу весом в тысячи тонн. Внутри ее бутона скрыты крокодильи челюсти. За зубами спрятаны железы, выделяющие мощнейшую кислоту. Она плюется радиоактивными отходами и рвет соперников на части при помощи гибких усиков. Трудно поверить, что за всем этим ботаническим кошмаром скрывается маленькая девочка по имени Ширагами, клетки которой были объединены с клетками розы и Годзиллы.

Во вселенной покемонов существует специальный «травянистый» тип этих существ. Самый характерный из них — Тангела — опутывает противника стебельками и ослабляет его щекоткой.

Симбиоз с розой — это хорошо, но что делать, если на вас паразитирует космическая крапива? Один из эпизодов популярного британского сериала «**Доктор Кто**» рассказывает об обнаружении во льду Антарктики древних инопланетных семян. Выяснилось, что они разносятся по космосу мощными вулканами родной планеты, а попав в благоприятную среду, внедряются в тела живых существ и превращают их в *криноидов* — крупных хищных растений-телепатов.

Родные березы

Отечественные фантасты представляли разумных растений неоднозначно. Общая тенденция была такова: они редко повторяли идеи западных коллег, а пытались придумать нечто новое, оригинальное.

В 1927 году **Вадим Никольский** написал прогностический роман «Через тысячу лет» о том, как советский инженер и немецкий профессор отправляются на машине времени в 30-й век. Там они, помимо всего прочего, узнают, что люди искусственно вывели разумные поющие растения.

В рассказе **Ромэна Ярова** «Вторая стадия» (1967) вспышка на Солнце вызвала мутацию одного вида тропических деревьев, после чего они мутировали в быстрорастущих телепатов, внушающих всем находящимся рядом с ним людям добрые мысли.

Инопланетный сорняк «*Карена*» из рассказа **Евгения Седова** «Сюрпризы Карены» (1979) плодоносил бегающими шишками и летающими семенами. **Кир Булычев** в рассказе «Хоккеисты» (1968) предложил похожую идею. Исследователи, оставшиеся зимовать на незнакомой планете, со скуки изготовили настольный хоккей, вырезав фигурки игроков из местного дерева. Когда пришла весна, фигурки (а вместе с ними и все деревья на планете) ожили.

Божественная сущность «фарр» (от иранского «свет», «сияние») — понятие из иранского зороастризма, используемое в «Кабирском цикле» **Генри Лайона Олди**, может принимать вид растения или животного и вселяться в человека, даруя ему огромную власть и могущество. К этому же типу «растений» можно отнести трехкилометровое дерево, исполняющее желания терпящих бедствие космонавтов (**Василий Головачев**, «Дерево»). Под конец оно превращается в поток огня и исчезает, оставляя людей гадать — было ли это разумное существо, инопланетный механизм или нечто большее?

Разумное дерево Ксазенрок, игра Everquest 2.

Имелась в нашей фантастике и опасная флора. Например, книга **Абрама Палея** «В простор планетный» (1968) описывает венерианскую разновидность низшего царства растений — *грибов*, но не простых, а в рост человека, способных передвигаться и организованно охотиться при помощи оглушающих телепатических импульсов и ядовитых щупалец.

И азиаты, и европейцы, и их гибрид — мы, русские, любили одушевлять иву.

●●●

В русском «фэнтези» и советской фантастике мыслящие растения обычно дружелюбные или нейтральные. В западном фэнтези также царствует добрая ботаника, а в иностранной научной фантастике соотношение враждебных и благорасположенных растений примерно одинаково.

Насчет разумных растений как таковых существует несколько общих стереотипов: они общаются телепатически, очень подвижны, зачастую способны ходить, могут быстро размножаться и практически никогда не конфликтуют друг с другом, действуя как единый механизм (или коллективный разум, как в рассказе **Урсулы Ле Гуин** «Обширней и медлительней империй»).

Так или иначе, разумные растения в фантастике — это экзотика. Мы привыкли воспринимать «королей фотосинтеза» потребительски, поэтому охотнее поверим в кремниевых слизней, чем в говорящие рододендроны. Такое отношение совершенно незаслуженно — ведь, как мы сегодня узнали, «растительная фантастика» пусть и не сверхпопулярна, но очень разнообразна и интересна.

Михаил ПОПОВ

БУДЕТ ЧТО ПОЧИТАТЬ В ТУАЛЕТЕ

Тему сегодняшней статьи предложила Петухова Елена Владимировна — студентка из Екатеринбурга, известная также как Agrainel.

Нет, это не Рио-де-Жанейро!

Самые-самые... Фантастические города!

Нет более верного признака дурного устройства городов, чем обилие в них юристов и врачей.
Платон

Большие города — это здорово. В водопроводе растворена вся таблица Менделеева, в загазованном воздухе гибнут даже инопланетные вирусы, а если перевести стоимость новой трехкомнатной квартиры в рубли, то получится сумма, примерно равная количеству знаков после запятой в числе пи.

Главная проблема фантастических городов — перенаселение и национальный вопрос. По их улицам частенько бродит американский француз, прикидывающийся шотландцем. Будьте бдительны — парень очень живуч, вооружен мечом, притягивает к себе электричество и мечтает остаться один. Если он укусит вас в полнолуние, то вы превратитесь в актера и всю жизнь будете играть в плохих фильмах.

Простые горожане — исключительно умные и образованные люди. Даже однорукий голодный бродяга знает, что second hand — примерно то же самое, что и fast food, но это вовсе не так здорово, как звучит в дословном переводе. Только здесь можно увидеть доброго олигарха (Бэтмен), честного журналиста (Супермен) или подростка, выделяющего липкое белое вещество, но не то, что вы подумали (Человек-паук). К сожалению, настолько же реальна встреча с Джеком-Потрошителем, Ганнибалом Лектером и нарядом патрульной милиции.

Фантастические города растут вверх и вниз. Инопланетяне, мечтающие хотя бы немножко подержаться своими щупальцами за шею очкарика в защитном костюме, строят здесь гигантские цитадели. Под землей прячутся секретные лаборатории, черепашки-ниндзя и повстанцы Сиона. Жить тут нелегко, но интересно. Пускай выражение «огни большого города» чаще всего относится не к неоновой рекламе, а к нашествию марсиан, но, тем не менее, люди настолько привыкли к этим каменным джунглям, что возвращаются сюда даже после смерти — причем огромными толпами и завывая: «Мозги! Мозги!».

Вымышленный мегаполис является сердцем практически каждой фантастической вселенной. Сегодня мы попытаемся найти лучшее место для жизни в мире научной фантастики — город, который никогда не спит спокойно.

Бомбоград

Внимание-внимание! Всем гражданам, находящимся в эпицентре ядерного взрыва, необходимо срочно ползти ногами вперед в сторону ближайшего бомбоубежища, сохраняя благожелательность и оптимизм. По дороге вам будут предложены стимпаки и жареное мясо игуаны. Вас будут сопровождать чарующие трели счетчика Гейгера, зеленоватое свечение выпадающих волос и надежда на то, что много лет спустя ваши дети не выродятся в фиолетовых тараканов с рогами и ложноножками, а будут жить в городе, построенном рядом с Укрытием №8.

Название:
Убежище-Сити (Vault City)

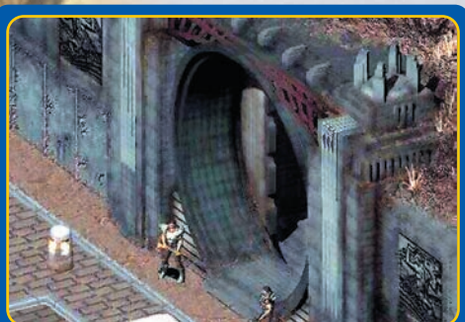
Основатель:
Фергус Уркхарт (дизайнер Interplay)

География:
Территория бывших США, игра Fallout 2

Города-побратимы:
Нью-Рено, Сан-Франциско, Реддинг, Кламат Фолс, Броукен Хиллс, Хаб, Новая Калифорнийская Республика, Фрипорт (игры серии Fallout)

Путеводитель: 23 октября 2077 года началась и закончилась Третья мировая война. Через некоторое время стали открываться огромные подземные бункеры. Убежище №8 было контрольным — предполагалось, что оно первым выпустит людей на поверхность, чтобы посмотреть, как те смогут колонизировать зараженную Землю.

У выживших имелся G.E.C.K. — чудо-чемоданчик с семенами, удобрениями и встроенным реактором холодного синтеза. Благодаря ему рядом с бункером вскоре было создано нечто среднее между Солнечным городом без Незнайки и древним Римом без Нерона.


Вход в бомбоубежище Vault City.

Вся полнота власти принадлежит Первому Гражданину. Высочайшее по стандартам того времени качество жизни обеспечивается за счет многочисленных запретов, жесткого контроля и изоляции от остального мира. Чужаку практически невозможно получить гражданство. Зато стать рабом, то есть, простите, добровольным слугой — это всегда пожалуйста.

Почему 10 место: Убежище-Сити — один из наиболее развитых городов самого известного постапокалиптического мира. Остальные поселения Фоллаута выглядят по сравнению с ним какими-то тифозными удмуртскими стойбищами. В действительности Убежище-Сити — тюрьма с золотыми решетками. Но разве это важно, если вы блуждаете по пустыне с флягой воды в одном кармане, горсткой патронов в другом, а единственные существа, проявляющие к вам искренний интерес, — радиоактивные скорпионы?

9 МЕСТО

Дьяволочертянск

На берегу океана стоит тихий рыбацкий город. Косые дома с провалившимися крышами, кривые улицы и грязные дороги, на которых валяется дохлая рыба и ракушки. В разбитых окнах мелькают какие-то подозрительные тени. Бледные, уродливые аборигены прячутся в тени, провожают вас мутными глазами и переговариваются квакающими голосами. Нет, это не экскурсия по Золотому Кольцу России. Место вашей нынешней и, вероятно, последней в жизни остановки — город...

Название:
Инсмут (Innsmouth)

Основатель:
Говард Филлипс Лавкрафт

География:
США, штат Массачусетс, рассказ «Тень над Инсмутом»

Города-побратимы:
Аркхэм, Данвич, Кингспорт (различные произведения Лавкрафта)

Путеводитель: жил отважный капитан. Он объездил много стран, и не раз он бороздил океан. Звали его Обед Марш, а океан был Тихий, где-то в районе Полинезии. Там моряк узнал про культ Дагона — дикий, но симпатичный, изучил его как следует, и в 1840 году вернулся в родной Инсмут. Улыбаться, как в песне, капитану было незачем, ведь произошедшие вслед за этим события засвидетельствовали — только злобным покоряются моря.

Марш убедил местных жителей приносить человеческие жертвы неким Глубоким. Взамен те загоняли в гавань города невероятное количество рыбы и дарили его обитателям очень актуальную бижутерию — короны, рассчитанные на квадратные черепа, кольца из неизвестного науке металла и пирсинг для жабр. На радостях люди повадились сожительствовать со своими земноводными благодетелями и рожать от них детей. Вскоре город стали населять не мышата, не лягушки, а неведомы зверушки. Вот такая грустная вышла сказочка.

Почему 9 место: потому что пх'нглуи мглв'нафх Ктулху Р'льех вгах'нагл фхтагн! Йа!

Тук-тук! Соленые щупальца осьминогов заказывали?

8 МЕСТО

Нижний Нижний Новгород

В некоем американском царстве, тридцативековом государстве, жил да был дурак, просидевший в холодильнике тридцать лет и три сатурнианских года, старик без старухи, говорящий самовар, лихо одноглазое, чудище поганое — Ктулху карликовое, косая девица басурманская, да африканский арап-казначей. Жили они — не тужили, слурм с пивом пили, телевизор смотрели, сигарами пыхтели, разные грузы доставляли да добра наживали. Адрес у них был простой: Вселенная, Млечный путь, Солнечная система, Земля, город...

Название:
Нью-Нью-Йорк (New New York)

Основатели:
Мэтт Гроунинг, Дэвид Коэн

География:
Земля, мультсериал «Футурама»

Города-побратимы:
Спрингфилд («Симпсоны»), Нью-Рок Сити («Флинстоуны»), Нью-Йорк («Пятый элемент»), Лос-Анджелес («Бегущий по лезвию»)

Путеводитель: будущее «Большого яблока» отличается от настоящего лишь деталями. Воздух такой же грязный. Бюрократия — критерий цивилизованности. В транспортных пневматических трубках часто случаются пробки, в сети Интернет осталась только порнография (ее делают с педагогическим уклоном, ведь это смотрят только дети), а на каждом углу стоят кабинки для самоубийства.

Под городом есть два типа подземелий — канализация, где живут мутанты, и руины старого Нью-Йорка, напоминания о котором можно обнаружить и наверху — статуя Свободы, Кубический сад Мэдисон или магазины «7 в 11 степени», открытые 28 часов в сутки.

Почему 8 место: Нью-Нью-Йорк уникален тем, что сюда можно спросить дорогу, даже если вы очень сильно заикаетесь. Это место, где действительно интересно, а главное — очень смешно жить.

Улицы Нью-Нью-Йорка. Небоскребы, летающие машины и добрая реклама в духе Бенеттона.

7 МЕСТО

Некро-Бобруйск

Наденьте красное платье и эсэсовские сапоги, езжайте в какой-нибудь захолустный город со смешным названием, закопайте там улей и налейте в него воды. Биологическое оружие, вырвавшееся на свободу, быстро превратит местных жителей в некрасивых распухших упырей. Развлекайтесь, но на всякий случай долго здесь не задерживайтесь — в оригинальной истории город был уничтожен термоядерной ракетой.

Название: Ракун-Сити, Город Енота (Raccoon City)

Основатель: Синдзи Миками (дизайнер Capcom)

География: США, вселенная «Обители Зла»

Города-побратимы: Эверетт («Рассвет мертвецов»), Питтсбург («Земля мертвецов»), Крайз («Призраки Марса»), Лондон («Шон из мертвых», «28 дней спустя»)

Путеводитель: этот американский город был обычным и скучным, пока не попал под колпак, вернее — зонтик корпорации Umbrella. Фармацевтический гигант стал вкладывать сюда деньги, постепенно скупив все и вся, от сантехника до мэра. Под землей был воздвигнут секретный научный центр с любимыми игрушками ученых — смертельными вирусами. А чтобы никто не догадался, вход замаскировали под малоприметное поместье размером с целый дворец. Дальше все пошло, как по маслу: утечка Т-вируса, паника, карантин, а вдоль дороги мертвые стоят. И тишина.

Почему 7 место: благодаря успеху игровой серии Енотоград стал самым популярным «городом зомби». С виду небольшой и тихий — возможно, такой же, как и ваш. А вы уверены, что в подвале соседней аптеки тайком не изобретается чума 21 века — безалкогольный спирт и дешевая Виагра?

В фильме «Обитель зла: Апокалипсис» Ракун-Сити (слева) снимался в Торонто (справа).

6 МЕСТО

Борисо-Аркадьевск

В Советском Союзе не было двух вещей — секса и зомби. Вполне логично, что вымышленный провинциальный город СССР оказался полной противоположностью Ракун-Сити. Здесь разгуливают не идеологически прогнившие трупы, а благонадежные герои русских сказок. Это только на Западе мать рубит своим дочерям пятки, чтобы те влезли в хрустальную туфельку, а принц совершает со спящей барышней развратные действия сексуального характера. Наш ответ капиталистическому фэнтези — пушкинское Лукоморье хрущевской застройки.

Название: Соловец

Основатели: Аркадий и Борис Стругацкие

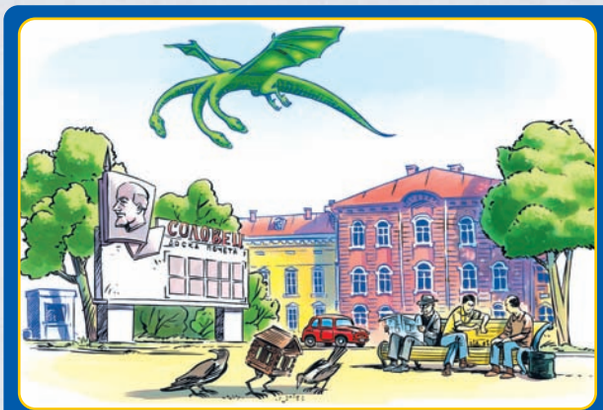
География: СССР, повесть «Понедельник начинается в субботу»

Города-побратимы: Китеж-град, Хогсмид (поселение около Хогвартса), Гусляр (Кир Булычев)

Путеводитель: обычный советский городишко, расположенный где-то на севере. Всё как надо — уродливые бревенчатые дома и еще более уродливые кирпичные, горсовет с доской почета, кинотеатр со старым фильмом, проспект Мира, книжный магазин, закрытый на переучет, и гостиница без свободных мест.

Вроде бы все привычно, но посреди этой бета-версии светлого будущего находятся такие вещи, как дуб с ученым котом-склеротиком и русалкой, колодец с полуслепой щукой, огнедышащий змей с эскортом пожарных, вещее зеркало с запасом цитат из Упанишад, неразменный пятак, ведьмина ступа на стартовой площадке, гравитационные сапоги-скороходы, а главное — НИИЧАВО, институт чародейства и волшебства.

Почему 6 место: может, это и сатира, но город Соловец — наглядное доказательство того, что для знакомства с техно-волшебством не обязательно выбирать между красной и синей таблеткой. Иногда чудеса могут происходить и в таких краях, где единственный памятник культуры — это гипсовая комсомолка с веслом.



Вокруг обычного советского города уже третий день горели конопляные поля...

Иллюстрация Александра Ремизова.

5 МЕСТО

Мос-Ква

Название города начинается на «Мос-». Он имеет радиально-кольцевую планировку. Почти все деньги крутятся в торговле, но основные сделки заключатся не в офисах, а в кабаках. По улицам ходят одинаково одетые и одинаково глупые представители власти, охотящиеся на подозрительных приезжих. Здесь живет весь криминальный бомонд. Отсюда можно улететь в любую точку мира.

Название:
Мос-Эйсли

Основатель:
Джордж Лукас

География:
Татуин, вселенная «Звездных войн»

Города-побратимы:
Беспин («Звездные войны»), Нью-Рено («Фоллаут»), Арракен (цикл «Дюна»), марсианский город из фильма «Вспомнить все» Принцтаун (планета Огонь, сериал Lexx)

Путеводитель: когда-то, на заре колонизации Татуина, здесь потерпел крушение корабль «Вдовствующая королева». С места его падения и началось строительство нового города — Мос-Эйсли. Сперва был пущен в строй завод по выработке электричества и воды. Вокруг него быстро выросли приземистые дома, и вскоре Мос-Эйсли превратился в Мекку для разного галактического сброда. Район около останков «Вдовствующей королевы» прослыл крайне неблагополучным из-за обилия бродяг и сумасшедших проповедников. Теперь это — суетливое и небезопасное место, полное мошенников, шпионов, контрабандистов и убийц.

Почему 5 место: грязная песочница, в которой резвятся бандиты и жулики, стала отправной точкой в приключениях самого известного джедая. Замечательный пример фантастического «Дикого Запада», где жизнь может стоить дешевле выпивки.

Слушай, Оби-Ван, ты точно уверен, что мы в павильоне LucasArts? По-моему, это город Электросталь.

4 МЕСТО

Звонкие Холмогоры

Маленькие дети! Ни за что на свете не ходите, дети, в Холмогорск гулять. Там живут медсестры, там живут собаки, а в тумане бродят злые забияки. Будут вас пугать, резать-убивать. Не ходите, дети, в Холмогорск гулять.

Название:
Сайлент Хилл (Silent Hill)

Основатели:
группа разработчиков Team Silent

География:
США, вселенная «Сайлент Хилл»

Города-побратимы:
Хобб'с Энд (фильм «В пасти безумия»), Твин Пикс (одноименный сериал), Бриджтон (Стивен Кинг, «Туман»)

Путеводитель: этот город — как тройная матрешка: снаружи — престарелая кукла Барби, внутри — Хичкок, а под ним — Чужой. Первая реальность Сайлент Хилла — заброшенный американский городок, под которым горят залежи угля. Второе измерение накрыто густым туманом. Раздаются пугающие звуки, мелькают противоестественные фигуры, а с неба падает пепел (в играх был снег). Если эту реальность принять за чистилище, то третья — ад с чернильной темнотой и жуткими тварями.

Почему 4 место: потому что Япония подарила мировой кинофантастике только три вещи — Годзиллу, мультики для извращенцев и Сайлент Хилл.

Почему город «тихий», понятно. Но в слове Hill гласную явно следует заменить на «е».

3 МЕСТО

Священная нора

Если вы покупаете холодильники с Wi-Fi и швейные машинки с GPS, будьте готовы к тому, что рано или поздно вам придется убегать от умного, но не знакомого с творчеством Азимова железа. На дереве они вас достанут, в космосе холодно, а в океане нечем дышать. Остается только одно — канализация. Зря морщитесь. Если вы не зароетесь в землю живым, то вас определят туда мертвым или, что еще хуже, побреют налысо и подключат к MMORPG «Земля, 21 век».

Название:
Сион (Zion)

Основатели:
Братья Вачовски

География:
Вселенная «Матрицы»

Города-побратимы:
Старый Нью-Йорк («Футурама»), «Стальные пещеры» (одноименный роман Азимова), Геофронт (аниме «Евангелион»)

Путеводитель: последний город людей находится «глубоко, около теплого сердца Земли». Он напоминает цилиндр, наверху которого расположены системы защиты и посадочные площадки, посередине — жилой сектор, залы для ритуальных дискотек и прочие удобства, а внизу — механизмы, обеспечивающие город энергией и водой.

Городом управляет Совет, прислушивающийся к мнению капитанов кораблей. Никто не подозревает, что на самом деле Сион был построен машинами в качестве «предохранителя» Матрицы и опустошался уже пять раз. Предполагается, что он находится под священной горой Сион — то есть совсем рядом с главным городом машин в Саудовской Аравии.

Сион. Плевать вниз с тротуаров запрещается.

Чтобы возродить человеческую расу, сионцы устраивают дискотеки для взрослых.

Почему 3 место: Сион — не просто словечко из книг Дэна Брауна, и даже не древняя гора около Иерусалима, а самый известный подземный город людей из наиболее цитируемой кинотрилогии.

2 МЕСТО

Город-супергерой

Не знаю, в каком интересном месте находится этот город, но здесь никогда не светит Солнце. Он напоминает средневековый собор, в котором выступает бродячий цирк: клоуны издеваются над одиноким душевнобольным акробатом, а тот яростно прыгает по зрительским рядам, вылавливая безбилетников. Последние либо покидают зал, либо случайно падают в какой-нибудь чан с кислотой, надевают красные носы, и все начинается заново.

Название:
Готэм-Сити (Gotham City)

Основатели:
Боб Кейн, Билл Фингер, Алан Мур

География:
Вселенная «Бэтмена»

Города-побратимы:
Метрополис (вселенная «Супермена»), Нью-Йорк (вселенная «Человека-паука»), Бэзин-сити (вселенная «Города грехов»), Темный город (одноименный фильм), Чикаго (вселенная Дика Трейси)

Путеводитель: лучше всех Готэм охарактеризовал писатель Дэннис О'Нил: «Это Нью-Йорк ночью». Готическая архитектура сочетается с хай-теком в стиле «ретро». Одна половина полиции коррумпирована, другая половина — бессильна без Бэтмена, «официальная» часть личности которого становится наиболее богатой и влиятельной фигурой в городе. Картину завершает самое веселое место в Готэме — дурдом «Аркхэм», где содержатся герои дебютной статьи данной рубрики.

Почему 2 место: так уж сложилось, что в России Бэтмен стал более популярен, чем Супермен, поэтому из двух крупнейших «супергеройских» городов приоритет отдается ночной столице комиксов.

Если бы в Готэме жили оборотни, свет этого прожектора принес бы им немало хлопот.

1 МЕСТО

Когда же меня отпустит?

Под небом Windows Home есть город цифровой. С заветным файлом deep.exe и графикой простой. А в городе том рай. Притоны да дворцы. Гуляют чудо-хакеры, пришельцы, etc. Один — небритый русский программист, другой — магнитный интеллект со звезд... С ними автор серии «Дозоров», чьи усы вовек незабываемы!

Название:
Диптаун

Основатель:
Сергей Лукьяненко

География:
«Дайверский» цикл («Лабиринт отражений», «Фальшивые зеркала», «Прозрачные витражи»)

Города-побратимы:
Города вселенной «Матрицы», Лос-Анджелес (фильм «13 этаж»), мир TRON (фильм TRON)

Путеводитель: все началось с того, что безвестный московский хакер Дмитрий Дибенко настолько одурел от кактусовых сказок Кастанеды, что создал медитативный десятисекундный ролик, после просмотра которого примерно 93% населения Земли могло полностью погрузиться в любой виртуальный процесс. Другими словами, наркоманы и шизофреники наконец-то смогли стать персонажами «Тетриса», а все нормальные люди получили в руки бластеры и штурвалы боевых звездолетов.

На основе сети интернет был создан гигантский виртуальный город Диптаун. Вместо сайтов — здания: модерируемые клубы, посетители которых рассказывают друг другу анекдоты, форумы, библиотеки, рестораны, банки, корпорации...

Самостоятельно выбраться из лабиринта, в котором отражается красивое компьютерное Зазеркалье, могут лишь немногие Тесеи. Остальных караулит Минотавр — их собственное подсознание, воспринимающее галлюцинации всерьез. Оно дает команду на инфаркт сразу после обнуления условных «хитпойнтов» и отказывается дружить с физической реальностью после десяти часов пребывания в виртуальной. Рядовые киберпанки наслаждаются эффектом полного присутствия, обезопасив себя техническими предохранителями, а те единицы, что смогли обуздать своих Минотавров, стали то ли ворами, то ли аквалангистами, а по-русски — просто дайверами.

Почему 1 место: все смешалось в доме Облонских. Сергей Лукьяненко создал мир, в котором рыба ищет, где лучше, а человек — где Глубже. Злые братья Вачовски переделали старый добрый Диптаун в технофилософскую Матрицу, а Леонида-Стрелка обозвали мистером Андерсоном-Нео. Но мы-то с вами знаем, кому должно принадлежать первое место, верно?

Иллюстрация Александра Ремизова.

Интересно, как выглядел бы город с таким названием, придумай его не Лукьяненко, а Лавкрафт?

Конкурс «МФ»

Сегодняшний конкурс — «загадочный». Вопросы о городах из книг известного писателя Александра Зорича подготовлены лично автором:

1. В какой книге трилогии «Завтра война» впервые упоминается Красноярск-26?

2. В каком городе Александр Пушкин, герой трилогии «Завтра война», встречается на планете Большой Муром с Риши Ар?

3. Как называется главная внеземная база военно-космических сил из трилогии «Завтра война», расположенная в системе Восемьсот Первый парсек?

Тот, кто первым даст правильные ответы на все три вопроса, получит специальный приз от «Мира фантастики» — диск с игрой «Завтра война» с автографом прекрасной половины Александра Зорича — Яны Боцман. Пишите нам на otvet@mirf.ru или почтовый адрес редакции, с пометкой «Конкурс Топ-10».

Хранитель информатория — Борис Невский

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ

Прислать свои вопросы для нашего информатория вы можете на электронный или почтовый адрес «МФ».

ЗАПРОС

Напишите об актере Дефоресте Келли, сыгравшем доктора Леонарда Маккоя в сериале Star Trek.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: X-Ray

ОТВЕТ

Американец **Дефорест Джексон Келли** (DeForest Jackson Kelly) родился в Атланте, штат Джорджия, 20 января 1920 года. С детства Келли мечтал быть врачом, как дядя, однако у семьи не было денег для учебы сына в медицинском колледже. Юный Дефорест пел по радио и в ***Atlanta Paramount Theater***, затем уехал в Калифорнию, чтобы стать актером. Он играл в театре, подрабатывая лифтером и рабочим в нефтяной компании, затем начал писать пьесы для радио.

Дебют в кино состоялся в низкобюджетной картине «Ночные страхи» (1947). Многие годы Келли играл только негодяев, в основном в вестернах. Однако в 1966 году Дефоресту Келли выпал счастливый билет — он получил роль лейтенанта-коммандера Леонарда «Боунса» Маккоя, врача космического корабля «Энтерпрайз» в культовом телесериале «**Звездный путь**». С тех пор Келли надолго стал членом экипажа звездолета. Он озвучивал Маккоя в анимационном сериале 1973 года, сыграл его роль в еще одной телекартине (1987) и в шести кинофильмах цикла Star Trek.

В одном из последних интервью Дефорест Келли сказал, что множество людей, вдохновленные образом его героя, выбрали медицинскую профессию. И это он считает своим высшим достижением в жизни. 11 июня 1999 года Дефорест Келли скончался. Согласно его последней воле, тело актера было кремировано, а пепел рассеян над морем.

ЗАПРОС

Расскажите про британскую комик-группу «Монти Пайтон» и про работу в ней Дугласа Адамса.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: FoboSs

ОТВЕТ

«**Монти Пайтон**» (Monty Python) — название группы актеров-комиков, куда входили *Грэм Чэпмен*, *Джон Клиз*, *Терри Гиллиам*, *Эрик Айдл*, *Терри Джонс* и *Майкл Палин*: все британцы, кроме американца Гиллиама. Откуда возникло название группы, точно не известно, ее члены приводили разные варианты. Дебют «Питонов» с комическим шоу «**Летающий цирк Монти Пайтона**» (Monty Python's Flying Circus) состоялся 5 октября 1969 на телеканале ***BBC***. Сериал состоял из отдельных комедийных, зачастую пародийных сценок-скетчей и сюрреалистической анимации. Абсурдно-юмористический стиль «Питонов» оказал большое влияние на развитие комического жанра в Британии и США.

Группа выпустила несколько полнометражных фильмов. «**Монти Пайтон: теперь нечто абсолютно иное**» (1971) — сборник сценок, не вошедших в первый сезон «Летающего цирка». «**Монти Пайтон и Священный Грааль**» (1975) — первый художественный фильм группы, пародия на цикл легенд о короле Артуре и рыцарях Круглого стола, режиссерский дебют Гиллиама. «**Монти Пайтон: Житие Брайана**» (1979) — едкая пародия на Евангелие, вызвавшая большой скандал и объявленная антихристианской. «**Смысл жизни по Монти Пайтону**» (1983) — самый философский фильм группы, вершина их творчества с солидным бюджетом почти в 80 миллионов долларов. Кроме того, вышло несколько альбомов и книг «Питонов». Активная деятельность группы прекратилась в 1983 году, когда участники занялись собственными проектами.

В работе Питонов также участвовали временные члены — *Конни Бут*, *Кэрол Кливленд*, *Нил Иннес*, *Эдди Иззард* и популярный фантаст *Дуглас Адамс*. Чэпмен привлек Адамса к написанию сценария для одного скетча 45 эпизода телешоу. Кроме того, Адамс снимался на втором плане в 42 и 44 эпизодах, а также помогал в сочинении шуток для фильма «Монти Пайтон и Священный Грааль».

ЗАПРОС

«Контракт на Фараоне» Рэя Олдриджа — очень яркая трилогия. Есть ли еще произведения данного автора?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: Александр Новиков

ОТВЕТ

Психоделический космический боевик Рэя Олдриджа, трилогия «*Освободитель*» (Emancipator) состоит из романов «Контракт на Фараоне» (The Pharaoh Contract, 1991), «Император мира» (The Emperor of Everything, 1992) и «Механический Орфей» (The Orpheus Machine, 1992). В России трилогия издавалась дважды, в серии «Монстры Вселенной» издательства «***Транспорт***» (1994) и в серии «Стальная Крыса» издательства «***Эксмо***» (2002).

Про американца **Рэймонда Хуберта Олдриджа** (Raymon Huebert Aldridge), родившегося в 1948 году, известно крайне мало. Писатель он непрофессиональный. Кроме трилогии «Освободитель», на его счету еще 24 рассказа, которые были опубликованы в разных антологиях и периодических изданиях с 1989 по 1994 годы. Два рассказа номинированы на премию «*Небьюла*»: Gate of Faces (1991) и The Beauty Addict (1993).

По основной профессии Олдридж — художник, который специализируется на керамической и фарфоровой скульптуре. Что до литературы, то по неведомой причине после 1994 года Рэй Олдридж не опубликовал ни строчки. Почему? Загадка...

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ИСТОРИЯ И МИФОЛОГИЯ, НАУКА И ТЕХНИКА

Хронология фантастики: *ЯНВАРЬ* 132

Если бы: *УТОПИЯ ТРЕТИЙ РЕЙХ* 133

Победа Третьего рейха во Второй мировой — тема, которую обсуждают все: социологи, экономисты, политики, писатели. Какие планы были у нацистов, что они хотели сделать после победы? Как выглядела бы наша жизнь, если бы Третий рейх стал реальностью? Фантастическая литература, посвященная этому вопросу, может занять целую секцию в библиотеке. Подробное исследование — в материале нашего автора Антона Первушина.

Назад в будущее: *СНЫ И СНОВИДЕНИЯ* 140

Мы проводим во сне треть своей жизни, но до сих пор знаем о снах до обидного мало. Официальная наука давно разложила сон на фазы, но до сих пор не может дать четкого ответа на многие вопросы. Зато в фантастике сон может быть чем угодно — пропуском в иной мир, источником неземных откровений, способом перемещения в пространстве. О феномене снов — статья Михаила Попова.

Арсенал: *ЗНАМЕНОСЦЫ И МУЗЫКАНТЫ В БОЮ* 144

В наше время, с изобретением мощных средств связи и наблюдения, роль знаменосцев и музыкантов практически свелась к парадным выступлениям и торжественным маршам. Но не так уж давно воины с флейтой или знаменем в руках считались чуть ли не самыми важными боевыми единицами. Почему? Ответ — в материале нашего постоянного автора Игоря Края.

КУНСТКАМЕРА 148

Малоизвестные и неочевидные факты о фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

Архивы ворошил Александр Чекулаев

ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ

1 января

В 1518 году в местечке Гленфиннан, Шотландия, родился **Коннор Маклауд** — бессмертный (пока голова на плечах) воин, мастер меча, один из наиболее выдающихся участников увлекательной игры на выбывание «в живых должен остаться лишь один» (фильм «Горец»).

В 1962 году вышел в свет признанный шедевр в жанре альтернативной истории — удостоенный премии «Хьюго» роман Филипа К. Дика **«Человек в высоком замке»**, повествующий о мире, где немцы и японцы выиграли Вторую мировую войну.

2 января

В 1997 году на рынке появилась компьютерная игра **Diablo** — знаменитое фэнтезийное RPG-рубилово от студии Blizzard. Клик-клик-клик!

5 января

В 2005 год американские астрономы Майкл Браун, Чэд Трухильо и Дэвид Рабиновитц открыли двойной трансплутоновый планетоид, компоненты которого получили названия **Зена** и **Габриэль** — в честь героинь фэнтези-сериала «Зена — королева воинов».

7 января

В 1934 году дебютировал в качестве героя комиксов выпускник Йеля, игрок в поло и известный космический приключенец **Флэш Гордон**.

8 января

В 1985 году 17-летняя студентка колледжа **Жаклин Фитцимон** (Великобритания) без всяких видимых причин и при свидетелях внезапно оказалась объята пламенем и впоследствии скончалась от ожогов. Этот инцидент считается одним из наиболее убедительных свидетельств так называемого «синдрома спонтанного самовозгорания».

10 января

В 1927 году в Германии начался широкий прокат классического немого фильма-антиутопии Фрица Ланга **«Метрополис»**. Вершина кинотехнологий своего времени, эта футуристическая фантазия стала одной из важнейших вех в истории фантастики.

12 января

Родился **Вадим Шефнер** (1915—2002), русский писатель и поэт, мастер лирико-юмористической фантастики, автор повестей «Круглая тайна», «Дворец на троих», «Девушка у обрыва», «Скромный гений», «Лачуга должника» и других.

14 января

В 2371 году со стапелей Земной Федерации сойдет 15-палубный космический корабль дальней разведки **NCC-74656 «Вояджер»** (вселенная Star Trek).

15 января

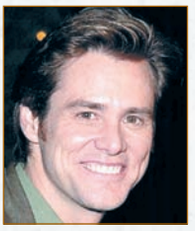
В 2002 году в Бутане из-под земной поверхности появился колоссальных размеров инопланетный артефакт, оказавшийся катализатором эволюции жизни на Земле (фильм **«Эпоха»**).

16 января

В 1995 году состоялась премьера фэнтези-сериала **«Удивительные странствия Геракла»** с Кевином Сорбо в роли заглавного героя.

17 января

В 1910 году прошла перигелий **комета Биэлы** — ярчайшая из комет в новейшей истории Земли. Наша планета прошла через ее хвост, что, по одной из популярных тогда теорий, могло привести к гибели человечества от ядовитых космических газов. Судя по всему, именно это натолкнуло Артура Конан Дойла на написание романа «Отравленный пояс» (1913).



В 1962 году в Канаде родился актер **Джим Кэрри**, выдающийся комик, оставивший заметный след в кинофантастике ролями в таких популярных фильмах, как «Земные девушки легко доступны», «Однажды укушенный», «Маска», «Бэтмен навсегда», «Шоу Трумана», «Брюс Всемогущий», «Вечное сияние чистого разума».

23 января

В 3102 году до нашей эры (по григорианскому календарю) началась **Калиюга** — в индуистской мифологии эпоха духовного упадка человечества, тяжких испытаний и катаклизмов.

Родился **Уолтер М. Миллер-младший** (1923—1996), американский фантаст, автор классического постъядерного романа «Страсти по Лейбовицу» (премия «Хьюго»), чье продолжение «Святой Лейбовиц и Дикая Лошадь» вышло уже после смерти писателя. Автор сборников «Предназначено человеку», «Взгляд со звезд».

В 1944 году в Голландии родился актер **Рутгер Хауэр**, чей вклад в кинофантастику можно оценить по ролям в таких лентах, как «Бегущий по лезвию», «Леди-ястреб», «Перекресток миров», «Фатерлянд», «Считанные секунды», «Нострадамус», «Солдат Апокалипсиса», «Бэтмен: Начало».

25 января

В 1975 году на советском телевидении состоялась премьера трехсерийного телефильма Василия Левина **«Капитан Немо»** с Владиславом Дворжецким в главной роли.

31 января

В 1958 году американцы совершили запуск своего первого искусственного спутника Земли — **«Эксплорер 1»**.

В 2000 году вышла в свет компьютерная игра **Nox** — RPG-экшен системы «наш человек в фэнтезийном мире» от Westwood Studios, ставший последней удачной разработкой некогда легендарной, а ныне закрытой студии.

Антон Первушин

УТОПИЯ ТРЕТИЙ РЕЙХ

ЕСЛИ БЫ ГИТЛЕР ПОБЕДИЛ...

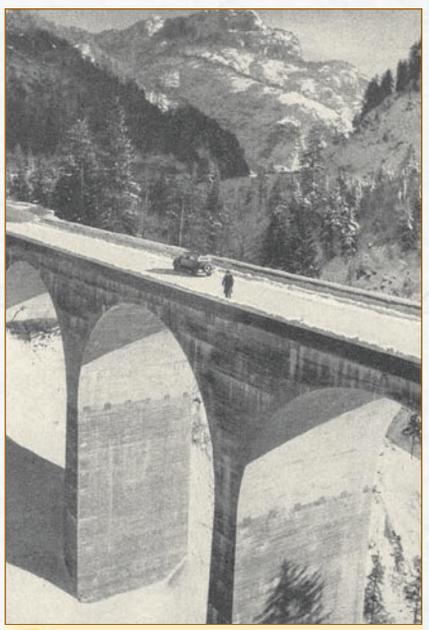
У меня лишь одна цель — уничтожение Гитлера, и это упрощает мою жизнь. Если бы Гитлер пошел войной на ад, я заключил бы союз с сатаной...

Уинстон Леонард Спенсер Черчилль

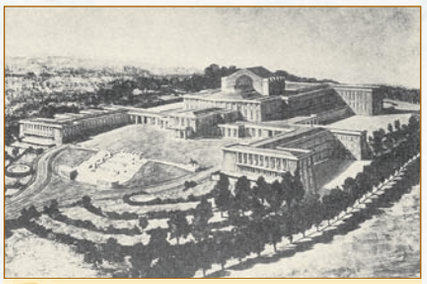
Тема «Как изменился бы мир, если бы Гитлер победил» пользуется популярностью у современных фантастов. Кого-то пугает такой вариант истории, кого-то, наоборот, привлекает, но никого не оставляет равнодушным.

В последнее время появляется все больше фантастических произведений и популярных работ, в которых описываются альтернативные варианты развития истории человечества. Один из них вызывает особенно горячие споры — вариант, при котором Третий рейх побеждает во Второй мировой войне и становится мощнейшей державой мира. Любой, кто изучал нацистское государство и знает, насколько динамично развивалась эта страна, приходит к выводу, что при таком развитии событий Евразийский континент был бы изменен до полной неузнаваемости.

До нашего времени дошли вполне конкретные документы и свидетельства, позволяющие составить представление о том, какие планы вынашивали Гитлер и его окружение относительно преобразования побежденных государств и самого рейха. Это проекты Генриха Гиммлера и замыслы Адольфа Гитлера, изложенные в их письмах и выступлениях, фрагменты плана «Ост» в разных редакциях и записи



Автобан. Такими дорогами нацисты собирались связать Третий рейх с будущими колониями.

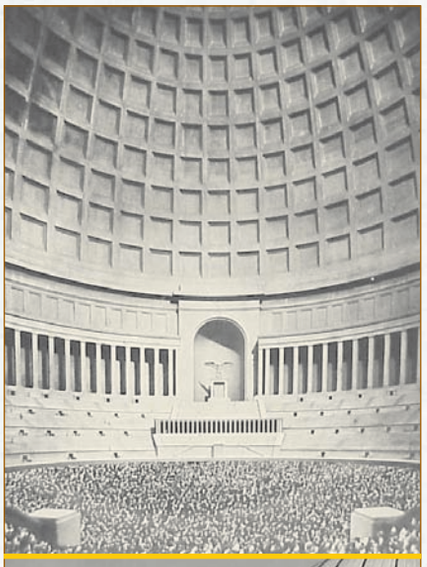


Макет нового здания вагнеровского оперного театра. После войны Гитлер предполагал полностью перепланировать вагнеровский концертный зал в Байрейте.

Альфреда Розенберга. На основе этих материалов мы попытаемся реконструировать образ будущего, о котором мечтали и за который сражались нацисты Германии. А потом сравним его с современными фантастическими реконструкциями.

Большой Проект нацистов

Согласно плану «Барбаросса», война с Советской Россией должна была закончиться через два месяца после ее начала выходом передовых немецких частей на линию «А-А» (Астрахань-Архангельск). Поскольку считалось, что какое-то количество живой силы и боевой техники у Советской армии все равно останется, на линии «А-А» следовало возвести оборонительный вал, который со временем превратится в мощную оборонительную линию.



Архитектура Третьего рейха: проект Народного дома.

От оккупированной Европейской России отделялись входившие в Советский Союз национальные республики и некоторые области, после чего нацистское руководство предполагало объединить их в четыре рейхскомиссариата.

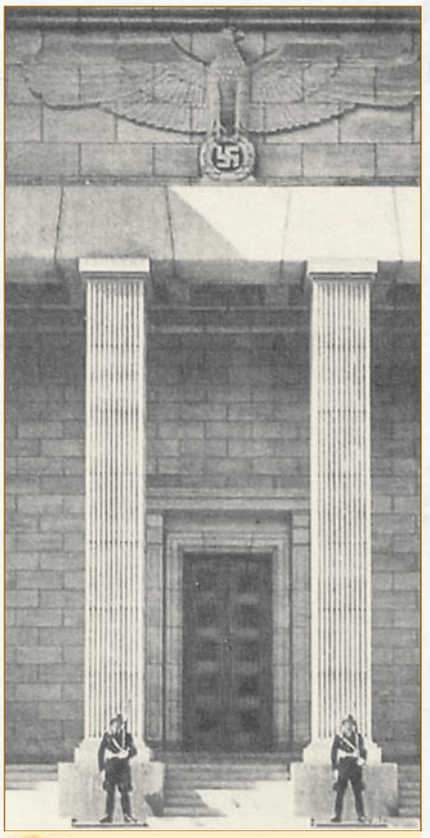
Нацисты страдали гигантоманией: скульптор Й. Торак работает над памятником строителям автобанов. Оригинальная статуя должна была быть в три раза больше.

За счет бывших советских территорий осуществлялся и проект поэтапной колонизации «восточных земель» с целью расширения «жизненного пространства» немцев. На территориях, отдаваемых под колонизацию, в течение 30 лет должны поселиться от 8 до 10 миллионов чистокровных немцев из Германии и Поволжья. При этом численность местного населения предполагалось сократить до 14 миллионов человек, уничтожив евреев еще до начала колонизации и выселив прочие «излишки» за линию «А-А».

Быстрая победа над СССР вела к преобразованию Европы. Прежде всего нацисты собирались перестроить Мюнхен, Берлин и Гамбург. Мюнхен становился музеем национал-социалистического движения, Берлин — столицей Тысячелетней империи, подчинившей себе весь мир, а Гамбург должен был превратиться в единый торговый центр, в город небоскребов, подобный Нью-Йорку.

Широчайшие «реформы» ожидали и оккупированные страны Европы. Районы Франции, которая как единое государство переставала существовать навсегда, ожидала разная судьба. Часть из них отходила к союзникам Германии: к фашистской Италии и к Испании Франко. А весь юго-запад должен был превратиться в совершенно новую страну — в Бургундское Свободное Государство, которое предполагалось сделать «рекламной витриной» рейха. Официальными языками в этом государстве были бы немецкий и французский. Общественное устройство Бургундии планировалось таким, чтобы полностью устранить противоречия между классами, которые «используются марксистами для разжигания революций».

Проект мемориала павшим на Восточном фронте, который гитлеровцы предполагали возвести на берегу Днепра.



Сердце рейха: парадный вход в новое здание рейхсканцелярии, перестроенный А. Шпеером.

Конец Третьего рейха: разрушенное здание Рейхсканцелярии, май 1945 года.

Некоторые народы Европы ожидало полное переселение. Большинство поляков, половину чехов и три четверти белорусов планировалось выселить в Западную Сибирь, заложив на века противостояние между ними и сибиряками. С другой стороны, в Восточную Польшу собирались перевезти всех голландцев.

Географическая карта агрессора: гитлеровский план оккупации и расчленения СССР.

Финляндия, как верный союзник рейха, становилась после войны Великой Финляндией, получая северную половину Швеции и области с финским населением. Центральная и южная территории Швеции входили в состав Великого рейха. Норвегия лишалась независимости и, благодаря развитой системе гидроэлектростанций, превращалась в источник дешевой энергии для Северной Европы

Следующая на очереди — Англия. Нацисты полагали, что, потеряв последнюю надежду на помощь Континента, Англия пойдет на уступки, заключит с Германией почетный мир и, раньше или позже, присоединится к Великому рейху. В случае, если этого не произойдет и англичане продолжат борьбу, следовало возобновить подготовку к вторжению на Британские острова, покончив с этой угрозой до начала 1944 года.

Советский солдат на руинах Третьего рейха.

Кроме того, Гитлер собирался установить полный контроль рейха над Гибралтаром. Если бы диктатор Франко попытался помешать этому намерению, то следовало за 10 дней оккупировать и Испанию с Португалией, невзирая на их статус «союзников» по Оси.

После окончательной победы в Европе Гитлер собирался подписать с Турцией договор о дружбе, основывающийся на том, что ей будет поручена защита Дарданелл. Турции также предлагалось участие в создании единой экономики Европы.

Игра «Мортир». Вперед, в Третий рейх!

Завоевав Европу и Россию, Гитлер намеревался двинуться в колониальные владения Британии. В штабах планировались захват и долговременная оккупация Египта и Суэцкого канала, Сирии и Палестины, Ирака и Ирана, Афганистана и Западной Индии. После установления контроля над Северной Африкой и над Ближним Востоком должна была осуществиться мечта канцлера Бисмарка о строительстве железной дороги Берлин—Багдад—Басра. Не собирались нацисты отказываться и от идеи возвращения африканских колоний, принадлежавших Германии до Первой мировой войны. Более того, шла речь о создании на «черном континенте» ядра будущей колониальной империи. В Тихом океане предполагалось захватить Новую Гвинею с ее месторождениями нефти и острова Науру.

ДАС ИСТ ФАНТАСТИШ!

В Третьем рейхе существовала фантастика как жанр, хотя, конечно, немецкие писатели-фантасты того времени не могли потягаться популярностью с авторами исторической и военной прозы. Тем не менее, своего читателя нацистские фантасты находили, и некоторые их опусы публиковались миллионными тиражами.

Наибольшую известность получил Ганс Доминик — автор «романов о будущем». В его книгах торжествовал немецкий инженер, конструирующий фантастическое сверхоружие или вступающий в контакт с инопланетными существами — «уранидами». Кроме того, Доминик был ярым сторонником расовой теории, и очень многие его произведения являются прямой иллюстрацией к тезисам о превосходстве одних рас над другими.

Другой популярный фантаст, Эдмунд Кисс, посвятил свое творчество описанию древних народов и цивилизаций. Из его романов немецкий читатель мог узнать о погибших континентах Туле и Атлантиде, на территории которых некогда обитали родоначальники арийской расы.

Так должны были выглядеть представители «расы господ» — «истинные арийцы».

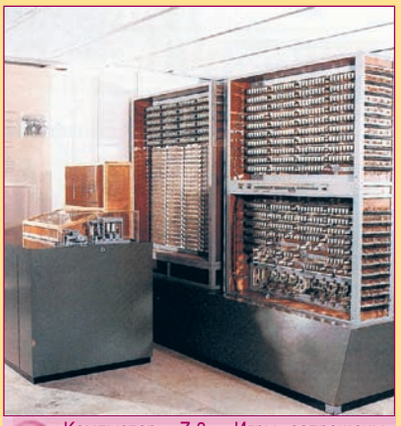
Соединенные Штаты Америки вождями Третьего рейха рассматривались как «последний оплот мирового еврейства», и их нужно было «дожать» сразу по нескольким направлениям. В первую очередь, США была бы объявлена экономическая блокада. Во-вторых, в Северо-Западной Африке возводился укрепленный военный район, откуда для нанесения ударов по Америке должны были стартовать гидросамолеты-бомбардировщики дальнего действия и межконтинентальные ракеты «А-9/А-10». В-третьих, Третий рейх должен был заключить долголетние торговые соглашения со странами Латинской Америки, снабжая их оружием и натравливая на северного соседа. Если Соединенные

Штаты не сдадутся на милость победителя, то следовало осуществить захват Исландии и Азорских островов как плацдармов для будущего десанта европейских (немецких и английских) войск на территорию США.

КОМПЬЮТЕРЫ ТРЕТЬЕГО РЕЙХА

В начале 1940-х годов Третий рейх был одной из ведущих держав в области производства компьютеров на электромеханической основе.

«Отцом» немецкого компьютера считается Конрад Цузе — уже в 1938 году он выпустил первый образец серийной программируемой двоичной вычислительной машины «Z1». Машина Цузе отличалась от аналогов прежде всего тем, что даже малоквалифицированный оператор мог задать ей несложный последовательный алгоритм вычислений — фактически произвольную компьютерную программу.



Компьютер «Z-3». Игры запрещены рейхсфюрером СС!

Более поздняя версия компьютера «Z3» была изготовлена в 1941 году по заказу производителей военных самолетов. Именно с помощью «Z3» обсчитывались аэродинамические и баллистические характеристики самолетов-снарядов «Фау-1», которыми нацисты обстреливали Лондон. Как далеко мог бы продвинуться Цузе в своих разработках, остается только гадать.

Варианты рейха

Альтернативный вариант истории, исходным пунктом («развилкой») которого стала бы победа Третьего рейха над Советской Россией, давно привлекает внимание фантастов. Подавляющее большинство авторов, писавших на эту тему, считает, что гитлеровцы собирались привести в мир тоталитаризм худшего образца — уничтожили бы целые народы и построили общество, в котором нет места добру и состраданию.

Интересно, что первое литературное произведение на эту тему — **«Долгая ночь»** — вышло в Британии еще до Второй мировой войны. Его написала некая Кэтрин Бэрдекин, и это, скорее, не альтернативная история, а роман-предупреждение. Английская писательница, публиковавшаяся под псевдонимом Марри Константин, попыталась заглянуть на семьсот лет вперед — в будущее, построенное нацистами.

Уже тогда она предсказала, что ничего хорошего нацисты миру не принесут. После победы в Двадцатилетней войне Третий рейх властвует над миром. Крупные города разрушены, на их руинах возведены средневековые замки. Евреи уничтожены давно и поголовно. Христиане находятся под запретом, собираются в пещерах. Насаждается культ Святого Адольфа. Женщины считаются существами второго сорта, лишенными души животными — всю свою жизнь они проводят в клетках, подвергаясь непрерывному насилию.

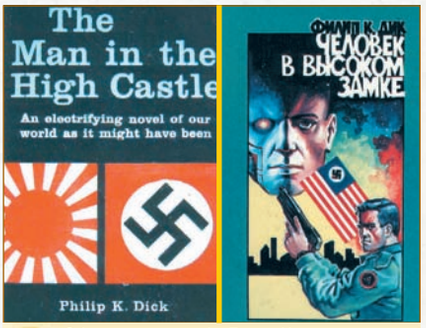
Во время Второй мировой войны мрачная тема получила развитие. Если не считать два десятка рассказов о том, что будет с Европой после победы нацистов, можно вспомнить как минимум два крупных произведения: романы Марион Уэст «**Если мы проиграем**» и Эрвина Лесснера «**Иллюзорная победа**». Особенно интересен второй — в нем рассматривается вариант послевоенной истории, когда Германия добилась перемирия на Западном фронте и после передышки, собрав силы, развязала новую войну.

Третий рейх расширяется: судетские немцы валят чехословацкий пограничный столб, 1938.

Первая альтернативно-фантастическая реконструкция, изображавшая мир победившего нацизма, появилась в 1952 году. В романе «**Звук охотничьего рога**» английский писатель Джон Уолл, выступавший под псевдонимом Сарбан, показал Британию, превращенную нацистами в огромный охотничий заказник. Гости с континента, одетые в костюмы вагнеровских персонажей, охотятся здесь на расово неполноценных людей и генетически модифицированных чудовищ.

Классической считается и повесть Сирила Корнблата «**Две судьбы**». Известный фантаст показал Америку, побежденную в 1955 году и разделенную на оккупационные зоны двумя державами: нацистской Германией и императорской Японией. Народы США покорены, лишены права на образование, частично уничтожены и загнаны в «трудовые лагеря». Прогресс остановлен, занятия наукой запрещены и насаждается махровый феодализм.

Ракета «V-2» стартует, чтобы поразить Лондон.



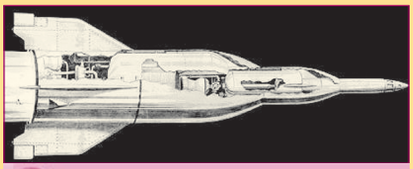
Обложка к книге Ф. Дика «Человек в высоком замке» (западное и российское издание).

Очень похожую картину нарисовал Филип К. Дик в концептуальном романе «**Человек в высоком замке**». Европа покорена нацистами, США разделены и отданы Японии, евреи уничтожены поголовно, а в Тихоокеанском регионе назревает новая глобальная война. Однако, в отличие от предшественников, Дик не считал, что победа Гитлера приведет к деградации человечества. Наоборот, Третий рейх всячески стимулирует научно-техническое творчество и готовится к колонизации планет Солнечной системы. В то же время жесткость и вероломство гитлеровцев — норма в этом альтернативном мире, а потому очень скоро японцев ожидает участь сгинувших навсегда евреев.

Замок Вевельсбург, здесь располагался религиозный центр Черного ордена СС.

КОСМОНАВТИКА ТРЕТЬЕГО РЕЙХА

Периодически появляются сообщения, что обнаружены документы, свидетельствующие об успешном запуске немецкого космонавта в апреле или в мае 1945 года. На самом деле все это плод вымысла досужих журналистов. В Третьем рейхе существовала лишь одна технология, позволявшая осуществить подобный полет — ракеты Вернера фон Брауна А-4 (Фау-2), однако даже их грузоподъемности не хватало, чтобы вывести капсулу с человеком на орбиту. Если бы фон Брауну удалось довести до ума ракеты следующего поколения А-9/А-10, у Германии, скорее всего, появилась бы такая возможность. Однако Адольф Гитлер был категорически против космических полетов, полагая, что ракетная технология может быть использована только для одной цели — для нанесения ударов по Британии и США.



Проект ракеты «A9/A10».

Обложка к роману Гарри Тертлдава из тетралогии «Мировая война».

Своеобразный вариант истории Третьего рейха рассмотрел Север Гансовский в повести «**Демон истории**». В его альтернативном мире нет Адольфа Гитлера, но зато есть харизматичный лидер Юрген Астер — и он тоже развязывает войну в Европе, чтобы бросить к ногам немцев покоренный мир. Советский писатель как бы проиллюстрировал тезис марксистов о предопределенности путей человеческого развития: отдельная личность ничего не решает, зверства Второй мировой войны являются следствием «железных законов» истории.

Альтернативные варианты Второй мировой войны рассматриваются и в других произведениях. Например, немецкий писатель Отто Бэзил в романе «**Если бы фюрер это знал**» вооружает Гитлера атомной бомбой. А Фредерик Маллэли в романе «**Гитлер победил**» описывает, как вермахт завоевывает Ватикан. В знаменитом сборнике англоязычных авторов «**Гитлер-победитель**» представлены самые невероятные исходы войны: в одном рассказе Третий рейх и Советский Союз делят Европу после победы над демократическими странами, в другом — Третий рейх утрачивает победу из-за цыганского проклятия.

Самое масштабное произведение о другой войне создал Гарри Тертлдав — в тетралогии **«Мировая война»** и трилогии **«Колонизация»** он описывает, как в самый разгар битвы за Москву на нашу планету прилетают захватчики — ящероподобные пришельцы, располагающие более совершенными технологиями, чем земляне. Война против инопланетян способствует объединению враждующих сторон и в конечном итоге ведет к научно-техническому прорыву — в заключительном романе сериала в космос стартует первый звездолет, построенный людьми.

Ватикан нацистов, макет архитектурного комплекса, который планировалось возвести вокруг замка Вевельсбург.

ИГРОМАНИЯ
месяц: январь 2007 номер: 1 (112)
Крупнейший компьютерно-игровой журнал в России

ЯНВАРСКИЙ НОМЕР
КРУПНЕЙШЕГО КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ЖУРНАЛА РОССИИ

"ИГРОМАНИЯ" ЭТО:
- 256 страниц
- 2 двухслойных DVD
- 8 Гб полезной информации
- 8 Гб эксклюзивного видео
- Бесконечность игрового безумия!

СВЕЖИЕ НОВОСТИ И РЕЦЕНЗИИ • РЕПОРТАЖИ И ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ПОДРОБНОСТИ • НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ ИГРОВОГО ВИДЕО • ВСЕ О НОВЕЙШЕМ "ЖЕЛЕЗЕ" И ПРОГРАММАХ • СЕКРЕТЫ СОЗДАНИЯ И МОДИФИКАЦИИ ИГР • ГИГАБАЙТЫ ДЕМО-ВЕРСИЙ, СОФТА, ПАТЧЕЙ, ИГРОВЫХ ДОПОЛНЕНИЙ И Т.П.

"ИГРОМАНИЯ" - ВСЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ ОБ ИГРАХ... И ДАЖЕ БОЛЬШЕ!

ЧИТАЙТЕ В ЯНВАРЕ:

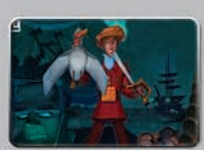
NEED FOR SPEED: CARBON
Новое лицо великой серии

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
Главный экшен осени

ВТОРАЯ МИРОВАЯ
Хардкорнейшая стратегия года

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
Подробнейший рассказ

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
Обзор компьютерных корпусов


ИГРОСТРОЙ
Как разрабатываются квесты

...А также многое другое!

ЯНВАРСКИЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 19 ДЕКАБРЯ

Рекомендуемые произведения

- Кэтрин Бэрдекин, роман **«Долгая ночь»** (1937)
- Марион Уэст, роман **«Если мы проиграем»** (1942)
- Эрвин Лесснер, роман **«Иллюзорная победа»** (1944)
- Джон Уолл, роман **«Звук охотничьего рога»** (1952)
- Сирил Корнблат, повесть **«Две судьбы»** (1958)
- Филип Дик, роман **«Человек в высоком замке»** (1963)
- Отто Бэзил, роман **«Если бы фюрер это знал»** (1966)
- Север Гансовский, повесть **«Демон истории»** (1968)
- Норман Спинрад, роман **«Стальная мечта»** (1972)
- Фредерик Маллэли, роман **«Гитлер победил»** (1974)
- Лен Дейтон, роман **«СС-Великобритания»** (1978)
- Джеймс Хоган, роман **«Операция «Протей»»** (1985)
- Сборник **«Гитлер-победитель»** (1986)
- Брайан Олдисс, роман **«Позапрошлый год»** (1987)
- Дин Кунц, роман **«Молния»** (1988)
- Роберт Харрис, роман **«Фатерланд»** (1992)
- Андрей Лазарчук, роман **«Иное небо»** (1993)
- Гарри Тертлдав, тетралогия **«Мировая война»** (1994—1996)
- Гарри Тертлдав, трилогия **«Колонизация»** (1999—2001)
- Сергей Абрамов, повесть **«Тихий ангел пролетел»** (1994)
- Сергей Синякин, повесть **«Полукровка»** (2005)
- Дмитрий Казаков, роман **«Высшая раса»** (2005)
- фильм **«Это случилось здесь»** (1966)
- фильм **«Филадельфийский эксперимент 2»** (1992)
- фильм **«Фатерланд»** (1993)
- фильм **«В значит Вендетта»** (2005)
- игра **Cid Meier's Civilization** (1991)
- игра **Wolfenstein 3D** (1992)
- игра **«Мортир»** (1999)
- игра **«Секретное оружие над Нормандией»** (2004)
- игра **«Операция Silent Storm»** (2004)

Впрочем, тема не ограничивается обсуждением итогов войны в альтернативных реальностях. Многие авторы используют смежную идею: а что было бы, если бы нацисты или их противники получили возможность путешествовать во времени и захотели использовать технологии будущего для достижения победы. Такой поворот старого сюжета обыгран в романе Джеймса Хогана **«Операция «Протей»»** и в романе Дина Кунца **«Молния»**.

Не остался равнодушным к альтернативному рейху и кинематограф.

В редкой для фантастики «документальной» манере снят фильм **«Это случилось здесь»** двух английских режиссеров Кевина Браунлоу и Эндрю Молло, рассказывающий о последствиях нацистской оккупации Британских островов. Сюжет с машиной времени и похищением технологий обыгрывается в динамичном боевике Стивена Корнуэлла **«Филадельфийский эксперимент 2»**. А классическая альтернативная история представлена в криминальном триллере Кристофера Менола **«Фатерланд»**, снятом по одноименному роману Роберта Харриса.

Постер к фильму «Это случилось здесь».

Интересный эксперимент поставили создатели фильма **«V значит «Вендетта»**. В этом кинокомиксе показан рейх будущего — соединивший в себе черты всех тоталитарных систем XX века, вымышленных и реальных. Изображенное в фильме государство вызывает столь негативную реакцию, что невольно начинаешь сочувствовать борьбе террориста-одиночки, скрывающегося под личиной исторического персонажа Гая Фокса. Это, разумеется, не Третий рейх Гитлера, но это — тот самый Тысячелетний рейх, который может воцариться в любой, даже самой демократической стране.

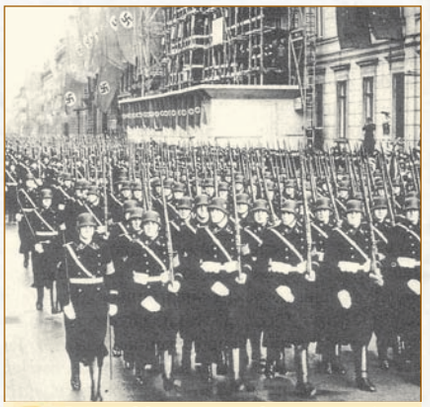
Постер к фильму «Фатерланд».

Иллюзии победителей

Еще совсем недавно представить себе, что на русском языке будут выходить романы, прославляющие рейх и нацистов, было невозможно. Но они появились.

Для примера можно привести повесть Сергея Абрамова **«Тихий ангел пролетел»** и роман Андрея Лазарчука **«Иное небо»**. В первом случае гитлеровцы устанавливают в покоренном Советском Союзе демократию европейского образца, после чего у нас вдруг наступают порядок и изобилие. В романе Лазарчука «Третий рейх» тоже обеспечивает довольно комфортабельные условия жизни для покоренных народов, однако приходит к застою и терпит поражение от динамично развивающейся Сибирской республики.

Подобные реконструкции не только вредны, но и опасны. Они способствуют возникновению иллюзии, будто бы в середине 20 века допущена катастрофическая ошибка, упущена возможность изменить мир к лучшему. Тем, кто готов принять эту иллюзию, следует помнить: нацистский режим нес в себе колоссальный заряд ненависти, а потому война с ним была неизбежна. Если бы Третий рейх победил в Европе и России, война не прекратилась бы, а продолжалась.

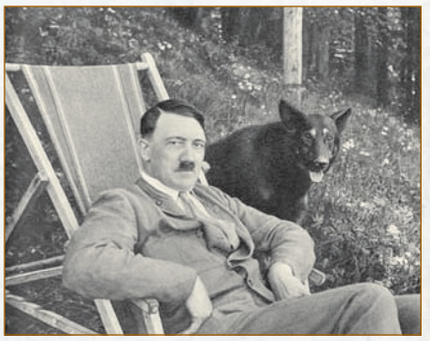

Войска СС на параде. Эти парни собирались завоевать весь мир.

К счастью, далеко не все российские писатели-фантасты считают, что при власти нацистов в России стало бы лучше и спокойнее. В ответ на романы, изображающие Третий рейх в положительном ключе, появились произведения, дающие более трезвую оценку. Так, в повести Сергея Синякина **«Полукровка»** реконструированы все известные планы верхушки рейха по преобразованию Европы и мира — писатель напоминает, что краеугольным камнем нацистской идеологии было разделение народов на полноценных и неполноценных, а, следовательно, никакие реформы не могли бы изменить движение рейха к уничтожению и закабалению сотен миллионов людей.

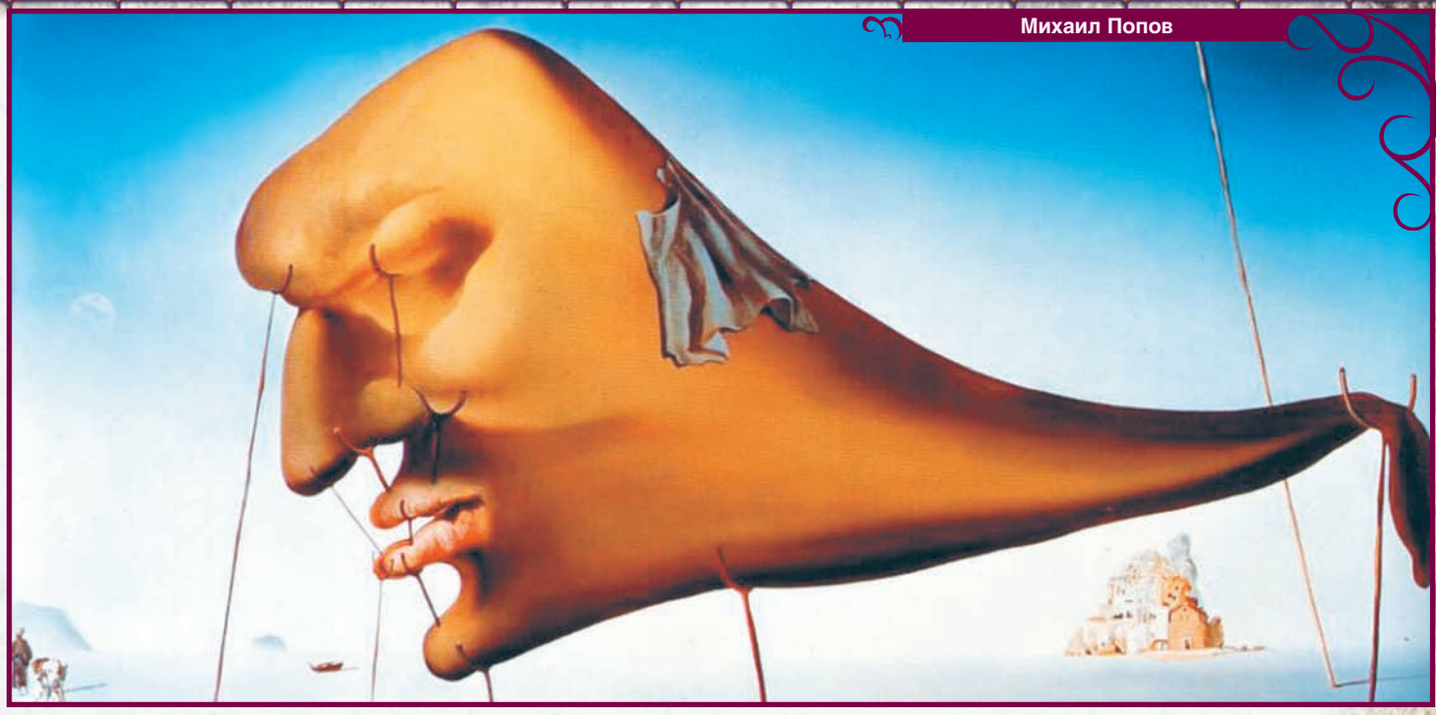
Своеобразный итог этой теме подводит Дмитрий Казаков в романе **«Высшая раса»**. С группой арийских «сверхлюдей», созданных в оккультных лабораториях, сталкивается отряд советских фронтовых разведчиков. И наши люди выходят победителями из кровавой схватки.

●●●

В существующей реальности наши деды победили гитлеровского «сверхчеловека». И было бы величайшим неуважением к их памяти и к самой правде утверждать, что они сделали это зря...



Михаил Попов



ЦАРСТВО МОРФЕЯ

СНЫ И СНОВИДЕНИЯ

Все люди, пока они бодрствуют, находятся в одном и том же мире. Но стоит им уснуть — и они попадают в свой собственный.

Плутарх

Изучение сновидений — дело нехитрое. Белый кролик с розовыми глазами обеспокоенно смотрит на карманные часы и бормочет: «Ай-ай-ай, как я опаздываю!» — это хорошо. Фредди Крюгер приветливо машет лезвиями — это плохо. Если вам снится, что вы падаете в пропасть — лучше сходите к кардиологу, а если впереди какой-то яркий тоннель — зря вы наглотались снотворного.

Сны и сновидения — одни из наиболее распространенных, но в то же время малоприметных элементов научной фантастики и фэнтези. За основу сюжета они берутся редко, но если автор вдруг заостряет внимание на том, что его герой сейчас уснет, это почти наверняка значит, что во сне произойдет нечто экстраординарное. Сегодня мы поговорим о самой привычной и самой чудесной вещи в нашей жизни — о сне.

Весточка сверху

Подсчитано, что во сне мы проводим порядка 30% своей жизни, то есть в среднем около 20—30 лет. Столь значительная и на первый взгляд бесцельная трата времени озадачивала людей еще в древности. Вряд ли можно найти другой таинственный феномен, за которым тянулся бы более длинный шлейф из суеверий, чудес и религиозной мистики.

Иосиф толкует сны виночерпия и хлебодара.

Ветхий и Новый завет обещают людям *пророческие сны*: «...и будут пророчествовать сыны ваши и дочери ваши; старцам вашим будут сниться сны, и юноши ваши будут видеть видения» (Иоиль 2: 28, Деяния 2:17). В книге Иова эта мысль поясняется предельно ясно: «Бог говорит однажды, и, если того не заметят, в другой раз: во сне, в ночном видении, когда сон находит на людей, во время дремоты на ложе. Тогда Он открывает у человека ухо и запечатлевает Свое наставление...».

В новое время сновидения стали утрачивать священный статус. Легенды о Карле Великом (742—814) гласят, что однажды этому императору приснилось, будто маленький голый мальчик спас его от смерти на охоте и попросил в награду одежду. Один из епископов проявил деловую смекалку и объяснил суеверному королю, что во сне ему явился святой мученик Кирик (действительно убитый в младенчестве), который таким аллегорическим образом намекал на необходимость ремонта крыши посвященного ему собора.

Сон Карла Великого. В раннем средневековье это было посланием бога.

Позднее средневековье подарило некогда божественным сновидениям «налет» греховности. Считалось, что по ночам в мире безраздельно властвует зло, а спящего человека посещает уже не бог, а искушающие демоны — например, инкубы и суккубы.

Демоны навещали во сне как Игнатия Лойолу, так и самурая Минамото Райко.

Похожее отношение ко снам наблюдалось и на Востоке. Например, пророк Юсуф (он же библейский Иосиф) получил от Аллаха способность толковать сны. Они делились на 3 вида: *хорошие* (то есть соответствующие Корану) исходят от Аллаха, *плохие* — от шайтана, и *бытовые* сны — от того, о чем думал человек за прошедший день. Из-за последних беспокоиться не стоило, а после ночного кошмара нужно сплюнуть три раза налево и никому не рассказывать об увиденном.

Самые хорошие сны правоверный мусульманин видит незадолго до рассвета, а шайтанские — сразу после наступления темноты.

Какой русский не любит быстрого сна?

Сон млекопитающих и птиц делится на две чередующиеся фазы — медленную и быструю (парадоксальную), каждая из которых имеет еще более сложную организацию.

МОМЕНТЫ KODAK

Раньше считалось, что цветные сны — спутник нервных расстройств. Исследования показали, что это явление почти не связано с целостностью психики. Если вы видели во сне предмет какого-либо конкретного цвета, то это не шизофрения, а лишь признак эмоциональности характера. Черно-белые сны обычно скучны или даже тревожны, а цветные чаще всего позитивны.

Древние греки считали мак цветком сна. Маки росли около пещеры Морфея, а сам он спал на эбонитовой кровати.

С развития **медленной фазы** начинается почти каждый сон. Мышцы постепенно расслабляются, организм «замедляется», глазные яблоки совершают круговые движения, мозговая активность затухает. Человек находится как бы «на грани» реальности и иногда даже не понимает, что уже спит. Он проходит своеобразное «сафари» по запутанным мыслям и рассуждениям, изредка переживая визуальные «вспышки» — короткие, труднозапоминаемые образы. В этой фазе люди часто бормочут осмысленные или бессмысленные фразы, двигаются, либо даже встают с кровати и ходят по дому (явление лунатизма).

Бокс во время медленного сна.

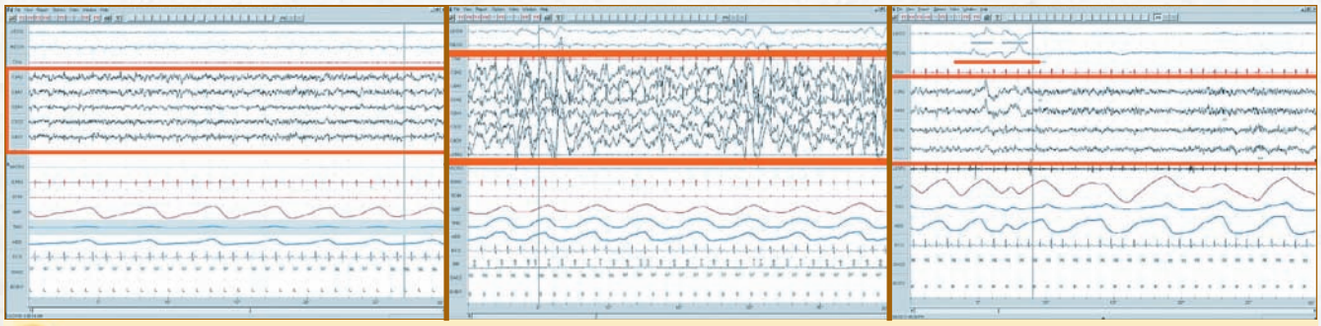
Примерно через час-полтора мы переходим в фазу **быстрого (парадоксального) сна**. Тонус мышц становится почти нулевым, остаются работать лишь наиболее важные из них (мышцы глаз, слуховых косточек, диафрагма, сердце и т.д.) Из-за такого мощного расслабления существует опасность обструктивного **апноэ** — остановки дыхания во сне. Мозг, безусловно, подаст сигнал тревоги, но нет никакой гарантии, что сознание «проснется» вовремя. Впрочем, чаще всего потеря тонуса мышц становится одной из причин храпа — своеобразной расплаты за то чудо, которое происходит дальше.

Итак, человек спит «без задних ног» — тело замерло, разум гоняет простой «скринсейвер» в виде черного экрана. Вдруг происходит мощный всплеск мозговой активности (практически до уровня бодрствования), а глаза начинают совершать хаотичные движения — так называемый феномен «быстрого движения глаз».

Именно при «отключенном» теле и работающем на 90% мозге человеку снится живой, эмоциональный, зачастую совершенно фантастический **сон**. Будучи разбуженным в этот момент, он сможет пересказать его во всех подробностях. Так как двигательная активность в период быстрого сна блокируется почти полностью (иначе бы мы повторяли свои движения во сне), человек чаще всего переживает свои приключения в царстве Морфея без непроизвольных движений и речи, характерных для глубокого медленного сна. Случается, что утром эта обездвиженность проходит не сразу, и мы лежим, не в силах шевельнуть даже пальцем («сонный паралич»).

Некоторые люди могут осознавать, что они спят, и даже контролировать свои сны. А иногда бывает так, что человек встает, чистит зубы, пьет кофе, выходит на улицу... и натыкается на Годзиллу, так как в действительности еще не проснулся. Это называется «ложное пробуждение».

Первый быстрый сон длится около 10 минут, потом вновь сменяется медленным и чередуется с ним до утра, постепенно увеличиваясь в длительности до полутора



Слева направо: начало засыпания, пик медленного сна (энцефалограмма хаотичная, мышление спутанное), сон во время быстрого движения глаз.

Вся жизнь героя Тома Круза — контролируемое сновидение (фильм «Ванильное небо»).

часов (сравните с поверьем о наиболее качественных снах мусульманина).

Простейшие животные не видят снов. Вместо этого они впадают в состояние полной бездеятельности, характеризующееся лишь редкими и очень слабыми всплесками физиологической активности. Любители взвешивать человеческие тела до и после смерти иногда ищут в снах душу, утверждая, что творческая деятельность мозга в покоящемся теле — признак наличия некоей «высшей материи».

СНЯТСЯ ЛИ КОШКАМ ЛЕТУЧИЕ МЫШКИ?

Во время спячки медведю наверняка снится лето.

Если у вас есть собака или кошка, то вы наверняка наблюдали, как они дергают лапами, шевелят усами и издают звуки во сне. Закрыв глаза, наши питомцы, точно так же, как и мы, попадают в свой сказочный мир.

Этот факт был проверен учеными Пенсильванского университета, которые в 1983 году осуществили очень интересный эксперимент. Они разрушили у кошки маленькую точку в задней части мозга, сняв двигательное торможение в состоянии сна.

Новоявленная кошка-лунатик спокойно заснула, но после перехода к фазе быстрого сна вскочила и, не приходя в сознание, стала демонстрировать исследователям все, что ей снилось в данный момент — охотилась, умывалась, шипела на врагов...

Не будите спящую собаку

Сон — это целый ритуал. Большинство существ принимает для него особую позу. Человеку удобнее делать это лежа. Собаки и кошки также ложатся на бок, либо сворачиваются калачиком, птицы садятся на ветку, а летучие мыши спят вниз головой. Однако есть и особые случаи. Например, полушария мозга дельфинов спят поочередно, копытные часто дремлют стоя, а птицы — во время полета (мышечная активность слегка снижается, но подъемная сила сохраняется за счет потоков воздуха, идущих от других особей в стае).

Существует общее правило: сон у крупных животных длится меньше, чем у мелких. Жираф спит около 2 часов в сутки, собака — в среднем 10, а грызуны — до 20 часов.

Механизм, приводящий в действие процесс сна, изучен слабо. Желание поспать вызывается, прежде всего, «**биологическими часами**». Под воздействием дневного света организм выделяет особый белок, который и приводит их в действие. Если человек долгое время находится в темноте, ритм его сна сбивается. Важную роль здесь играет *физическая усталость* (потребность в покое) и регулярность приема пищи. Например, частая смена графика кормежки крыс приводит к серьезным нарушениям сна у этих животных.

Долгое время считалось, что сон необходим для **отдыха** тела. Однако здесь не все так просто. Мышцам достаточно и отдыха наяву. Лишение сна никак не влияет на функции основных органов, а мозг спящего, как выяснилось, работает с завидной нагрузкой.

Иоганн Фюсли. «Ночной кошмар»

Цикличный сон со сновидениями свойственен лишь теплокровным. Он был выработан за миллионы лет эволюции, причем самый сложный сон развился вместе с нашим мышлением. Но зачем? Зачем естественный отбор заставляет животных проводить треть жизни в состоянии малой восприимчивости к опасности (стихия, хищники)?

Точного ответа на этот вопрос мы не знаем. Отдых тела действительно происходит — но преимущественно на клеточном уровне. Во сне нормализуется гормональный обмен, восстанавливаются нейроны мозга. Но это не единственная функция сна.

Полеты во сне бывают разными. Падение вниз считается следствием проблем с сердцем. Полет наверх говорит о склонности к мечтам.

Еще одна теория гласит, что быстрый сон, имеющийся только у развитых существ, выполняет функцию «**сторожа**». Медленный сон делает нас заторможенными и беззащитными. В фазе быстрого сна чувствительность к внешним раздражителям заметно повышается. Цикличность фаз здесь очень удобна — мозг периодически приходит в боевую готовность, «осматривается» и, не заметив ничего тревожного, вновь погружается в медленный сон.

В известной сказке Андерсена принцесса лишилась сна из-за одной горошины под толстыми тюфяками.

Лишение сна — самый простой способ проверить эти догадки. Всего за несколько суток бессонницы у людей резко ухудшается внимание, координация, память, зрение и слух. Подопытные теряют вес, испытывают галлюцинации, но, получив возможность немного поспать, стремительно приходят в норму. При аналогичных симптомах животные рано или поздно умирают, причем никаких заметных патологий не обнаруживается. Все внутренние органы остаются в норме.

Это доказывает, что главная функция сна (прежде всего быстрого) — **психическая**. Сновидения — побочный эффект от процесса *переработки и усвоения полученной за день информации,* особенно той, которая поступает в мозг на стадии подготовки ко сну. Давно известно, что текст, вдумчиво прочитанный на ночь, утром оказывается четко зафиксированным в памяти.

Снятся ли андроидам...

Интересный факт — если русская классическая литература упоминает сон, то это всегда фантастика или натуральные **ужасы.** Например, «Пиковая дама» Пушкина (явление старой графини и получение карточного секрета графа Сен-Жермена), «Невский проспект» Гоголя или «Теперь, когда я проснулся» Брюсова (оба произведения касаются управления сновидениями).

Название фильма «Куда приводят мечты» взято из знаменитого монолога Гамлета.

Сны часто связаны с **абсурдом**. У Хармса есть рассказ «Сон», где главный герой, кусты и милиционер периодически меняются местами. Большинство фильмов Дэвида Линча также содержат элементы сюрреалистического сна.

В фантастике сон служит одним из условий для установления **телепатической связи**. В рассказе Роберта Шекли «Извините, что врываюсь в ваш сон» на контакт вышли разумные микробы, а в «Звездных королях» Гамильтона — инопланетный принц из далекого будущего. Дагот Ур из игры «TES 3: Morrowind» вербовал сторонников через сны, а его сильнейшие слуги назывались «Sleepers» и «Dreamers».

Пришелец из «Мозговика» Фредерика Брауна тоже устанавливал связь со спящими существами — и захватывал контроль над их телами. Сон в фантастике может быть очень опасен: в «Запретной планете» из подсознания спящего доктора Морбиуса выбирался энергетический монстр, а в «Бойцовском клубе» главный герой страдал от бессонницы, спонтанного засыпания и связанного с этим раздвоения личности.

Вторая по популярности тема сна в научной фантастике — **путешествия во времени**. Классикой здесь становится «Когда проснется спящий» Уэллса. Особые отношения со сном сложились у Стивена Кинга. В его «Лангольерах» спящие пассажиры самолета попали в застывшее, «использованное» время, а в «Долгом джонте» сон был непременным условием телепортации (иначе бодрствующий разум застрянет в пустоте на целую вечность).

Для фэнтези характерен мотив «**спящей красавицы**». В повести Волкова «Семь подземных королей» монархи поочередно правили страной и спали волшебным сном, а герой «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» Марка Твена перенесся из прошлого в будущее, проспав 13 веков.

Главное «призвание» сна в фантастике и фэнтези — «**другой мир**». Примеров множество — от «Алисы в Стране Чудес» Кэрролла до «Земли снов» (Dreamlands) Лавкрафта. Во сне герой Шварценеггера путешествовал на Марс («Вспомнить все»), в «Башне гоблинов» Спрэга Де Кампа спящий варвар Джориан общался с болтливым божком Твашей, сны из «Кошмара на улице Вязов» были царством маньяка Крюгера, а лунный город Тир-на Ногт в «Хрониках Амбера» Желязны представлял собой не просто отражение Амбера в небе, но и материализовавшийся сон. Отдельно следует упомянуть Виктора Пелевина — проповедника буддийского солипсизма, не признающего различий между нашим миром и сном (в этом смысле наиболее показателен его рассказ «Спи»).

Главный герой фильма «Бразилия» (1985) борется во сне за свою воображаемую девушку.

Компьютерные игры не отстают от общей тенденции. В TES 4: Oblivion есть отдельный квест со спасением мага из его сна, бывший полицейский Макс Пейн блуждает по лабиринтам своих кошмаров, а друиды из мира Warcraft отдыхают в особом измерении — Изумрудном Сне.

●●●

Сон чаще всего присутствует не в фэнтези, а в фантастических сюжетах. Он может быть дверью в волшебный мир, дорогой во времени, средством связи или источником откровений. Способность к сновидениям приравнивает механизм к человеку (Айзек Азимов, «Робот, который видел сны»). Вместе с тем следует помнить, что близнецом древнегреческого бога Гипноса был Танатос. Ко сну следует относиться бережно.

Это интересно

- Парадоксальный сон оправдывает свое название хотя бы потому, что он возбуждается в самых «древних» участках мозга. С эволюционной точки зрения он должен доминировать у простейших организмов (представьте, что микробы видят сны), однако на практике быстрый сон — свойство высокоразвитых существ...
- ...кроме ехидны. Если верить измерениям активности ее мозга, она спит, как убитая. Примечательно, что у другого яйцекладущего — утконоса (мозг которого устроен проще, чем у ехидны) быстрый сон со сновидениями присутствует во всей полноте. Дельфины, спящие «наполовину», испытывают либо очень короткие периоды быстрого сна, либо вовсе обходятся без такового.
- У маленьких детей быстрый сон преобладает над медленным, а у людей старше 60 лет быстрый сон начинает постепенно укорачиваться. Интересно, что библейские патриархи видели пророческие сны лишь в молодости и зрелости, а к старости их общение с богом происходило уже при других обстоятельствах.
- Мировой рекорд бодрствования — 264 часа без сна.
- В древности «биологические часы» сна работали иначе. Люди ложились спать с заходом Солнца, а ночью несколько раз пробуждались и занимались какими-либо делами. Распространение искусственного освещения «уплотнило» сон, сделав его более интенсивным. Впрочем, «многоразовый» отдых практикуется и в наше время, например — средиземноморская сиеста, которая добавляет к ночному сну еще и дневной.

Гипнос и Танатос под наблюдением Гермеса уносят убитого Сарпедона с поля боя.

Что же касается повальной моды на толкование сновидений, то здесь лучше всего следовать примеру из суфийской притчи о том, как трое путешественников решили разделить последний кусок хлеба сообразно важности увиденных ими снов. Утром первый и второй начали рассказывать небылицы о своих якобы великих грезах, а третий признался, что пророческих снов не видел, но какая-то непреодолимая сила заставила его подняться среди ночи и съесть весь хлеб.

Игорь Край

ТРУБА ЗОВЕТ

ЗНАМЕНОСЦЫ И МУЗЫКАНТЫ В БОЮ

Труба зовет воинов в бой и вновь дает сигнал к отступлению. Всякий же раз, когда поет инструмент горниста, то не воины, а их знамена повинуются его указанию.

Флавий Вегеций Ренат, «Краткое изложение военного дела»

Глядя на современные военные оркестры, выступающие на торжествах и парадах, трудно представить себе, что еще не так давно подобные подразделения придавались полкам отнюдь не для услаждения слуха генералов. Еще более невероятный факт: уважительное отношение к знаменам зародилось именно потому, что эти безобидные с виду предметы были признаны потрясающе эффективными в бою.

В не столь уж отдаленном прошлом вышивка знамен и натяжка барабанов считалась среди военных приготовлений важнее отливки пушек и заготовления фуража для коней. Ведь флаги и музыкальные инструменты были необходимы для руководства действиями пехоты, артиллерии и конницы. Сегодня мы поговорим об этих методах боевой сигнализации на примере армий древнего мира.

Рога трубят

Самый древний способ командования в бою (сохранивший, впрочем, некоторое значение вплоть до нашего времени) основан на принципе «*делай, как я*». Предводитель выступает впереди отряда и своими действиями показывает, где следует занять оборону, а в какой момент пора бросаться в атаку.

Для того, чтобы команда была исполнена, бойцы, как минимум, должны были видеть полководца. Не случайно уже в древности вожди начали носить яркие плюмажи из перьев, а затем и шлемы с рогами или иными приметными деталями. Но и это не давало гарантии, что все воины своевременно заметят и повторят маневр. Поэтому перед выполнением руководящего действия командир вынужден был привлекать внимание отряда оглушительным боевым кличем. Так — в форме головного убора из перьев и боевого кли-

Такая вот фуражка.

ча — появились первые прообразы будущих знамен и военных оркестров.

Позже, когда численность отрядов возросла, средством усиления вокальных возможностей командира стал *рог* — несложный и компактный духовой инструмент, издающий низкий глухой рев. Трубил рог однообразно, но громко. Благозвучие не поощрялось. Достоинством считалась индивидуальность голоса каждого инструмента, позволяющая воинам без труда узнавать «позывные» своего командира.

Сигнал с помощью рога, в принципе, можно было подать всего один. Но его значение варьировалось в зависимости от контекста. Рев рожка мог сообщать: «*я здесь*», «*все ко мне*», «*вижу врага*», «*тревога*», а также любую другую *заранее условленную* информацию.

Рог делался... из рога (рог Боромира и меч Арагорна, реквизиты фильма «Властелин Колец»).

По мере появления более совершенных инструментов рога постепенно выходили из употребления. Тем не менее, необходимость в компактном и простом в употреблении устройстве, с помощью которого командир может подать условный знак либо просто привлечь к себе внимание подчиненных, сохранялась. До наших дней в некоторых армиях свисток на груди остается атрибутом и отличительным знаком унтер-офицера.

Флейты и барабаны

С того самого момента, когда пехота начала действовать плотным строем, ее движение стало сопровождаться военной музыкой, исполняемой на флейтах и барабанах. Каждое из подразделений (греческий *лох*, македонская *тагма* или римский *манипул*) сопровождали флейтисты, задающие ритм и помогающие идти в ногу. При выполнении сложных перестроений музыка, доносящая интуитивно понятные команды до каждого

Деревянные флейты.

воина, была отнюдь не роскошью, а средством управления.

Со времен Древней Греции лучшим «ритмоводителем» почитались военная флейта, пронзительный визг которой легко перекрывал шум боя. Могли использоваться и другие инструменты, исключая недостаточно «громкие» и слишком уж хрупкие струнные. Хорошо, например, подходила для боевых задач шотландская *волынка*. А на средневековой Руси аналогом флейты выступала *сурна,* также отличавшаяся «оглушительным резким звуком».

Дешевой заменой флейты мог служить барабан или бубен. Причем экономия здесь заключалась не в стоимости инструмента, а в способностях музыканта. Чтобы играть на духовых инструментах на ходу, не теряя дыхания и не сбиваясь, требуется отличная физическая подготовка. Флейтист вовсе не был «второсортным» воином, и при необходимости вступал в бой с коротким мечом и круглым римским щитом-*пармой*. Для игры же на барабане не требовалось большой силы. Выбивать дробь могли и мальчики — «сыновья полка». Сражаться барабанщик не был способен в любом случае, — ему мешал бы громоздкий инструмент.

Барабан был столь обычен в военном обиходе, что часто играл роль табуретки.

Горнисты и знаменосцы

Кроме флейтиста-*корницина*, каждую римскую центурию (подразделение из 60, а позже из 100 щитников) сопровождали горнист-*тубицин* и знаменосец с *сигной* — укрепленным на шесте блестящим значком. Эти двое также требовались центурии вовсе не для украшения. Об огромном значении сигны свидетельствует уже то, что именно от этого слова происходит термин «сигнал».

Сигнифер.

В отличие от рога, горн предназначался для извлечения *нескольких* узнаваемых последовательностей звуков, призывавших солдат к исполнению той или иной команды. Практическое его значение проще всего понять на примерах действий конницы и легкой пехоты, то есть

Война в лесу

Особенно высока была роль рогов во время охоты или боевых действий в лесистой местности. В условиях, когда листва и стволы деревьев ограничивают обзор несколькими метрами, общение возможно только с помощью звука. Рев рогов передает участнику облавы информацию как о появлении противника или зверя, так и о расположении соратников.

Может показаться, что в бою рога будут демаскировать воинов, раскрывая противнику их местонахождение. Но на самом деле опасения подобного рода преувеличены. Не зная, кому принадлежит данный рог, враг не получит почти никакой информации, а может быть, и окажется введен в заблуждение. В самом деле, откуда он может знать, трубит ли это отставший заблудившийся воин — или командир крупного отряда сообщает о выходе на исходные позиции для атаки?

Никак нельзя назвать неосторожными волков, как известно, воющих на охоте. Ведь, подобно тому, как это принято у людей, шум производят загонщики. Матерые охотники, которым и предстоит напасть на добычу, молча бегут наперерез. Загонщики же, не приближаясь, указывают им положение зверя, а в последний момент еще и заглушают воем шаги охотников.

И волки не могут без музыки.

Боевые песни

О значение строевой песни как нельзя лучше говорит тот факт, что известные суровостью нравов спартанцы считали хоровое пение одним из важнейших элементов боевой подготовки. Причины такого внимания к изящным искусствам поясняет знаменитая фраза Германа Мелвилла: «*Всякий, кто выхаживал якорь вымбовками (поднимал якорь лебедкой), знает, что хорошая песня стоит десяти человек*». Хоровое пение позволяет синхронизовать усилия группы. Под нее подстраивается не только шаг, но и дыхание.

Велика была роль пения в поддержании морального духа. Причем текст имел к делу наименьшее отношение. Для идущего в атаку солдата важен был не смысл слов, а то, что он мог слышать множество шагающих вместе с ним товарищей. Видел-то он всего нескольких, а вот *слышать* мог тысячи. Чувствуя себя частицей огромной, сплоченной единой волей массы, воин воодушевлялся.

Аккомпаниаторы приехали.

родов войск, нередко сражающихся в россыпном строю.

Представим, что конный отряд предпринял атаку, но встретил сопротивление и рассеялся. Случиться такое может и во время преследования противника, и при осуществлении флангового обхода. И если в этот момент противник контратакует, подразделение может быть разгромлено даже очень небольшой силой. Передние, чувствуя себя в меньшинстве, при приближении врага начнут отступать, чтобы соединиться с остальными. А задние, еще не видя противника, частью ринутся вперед, сталкиваясь с отступающими и создавая беспорядок, частью примут отход передних за бегство и запаникуют.

Скорость, с которой часть перегруппируется, — вопрос жизни или смерти. Но *где* группироваться? Командира, пусть даже и в ярком плаще, с огромным плюмажем на шлеме и блистающими золотом украшениями на панцире, в возникшей сумятице найти не так-то просто. Но, услышав сигнал к сбору, боец сможет двигаться на звук горна, пока не увидит знамя.

Коллекция старинных труб.

У офицера была возможность восстановить порядок с помощью горна и знамени даже в случаях, когда на перегруппировку не оставалось времени. Если протрубить атаку, передние ряды перестанут отступать и, зная, что остальные также получили приказ и скоро присоединятся к ним, храбро двинутся на врага. Организованным станет и движение задних рядов. Перемещение знамени укажет им, где враг и *в какую сторону* атаковать. Наконец, если контратака лишена смысла, можно протрубить отступление. Так удастся выиграть время на перегруппировку и избежать паники.

Но важнее всего знамя и горн в наступлении, когда они ведут за собой отряд. С их помощью командир указывает бойцам направление, в котором они должны пробиваться. Без знамени отряд быстро рассеется, каждый будет искать, где проще и безопаснее напасть на врага, кто-то решит, что цель достигнута, остановится... И атака захлебнется.

До тех же пор, пока знамя развевается в руках нападающих, атака не может считаться отбитой. Даже прорвавшись сквозь ряды противника в одиночку, знаменосец способен изменить ход сражения. Много ли вражеских солдат увидит, что он остался один? Большинству будет представляться, что в тыл им вышел целый полк.

В римской кавалерии использовались более заметные матерчатые знамена.

Знамена и музыка в управлении пехотой

Может сложиться впечатление, что для тяжелой пехоты знамена и горны играли меньшую роль, чем для конницы. В самом деле: перед началом сражения по сигналу горниста воины бежали к своим сигнам. Но затем пехотинец уже не мог «потеряться». Имея свое место в строю, он увлекался общим движением отряда. Командир постоянно был рядом с ним и имел возможность отдавать приказы голосом.

Но ведь даже центурии, если она не действовала в составе более крупного подразделения — *манипула* или *когорты*, — придавалось 40-60 легковооруженных воинов. А швейцарскую баталию прикрывали сотни стрелков и алебардщиков. С помощью горниста капитан мог посылать подвижную часть отряда вперед, чтобы атаковать врага, и отзывать назад, к знамени. Музыкой подразделение могло сообщить о своем бедственном положении или передать условленный сигнал другим частям.

Большое количество волынок могло демонализовать противника, непривычного к их звуку.

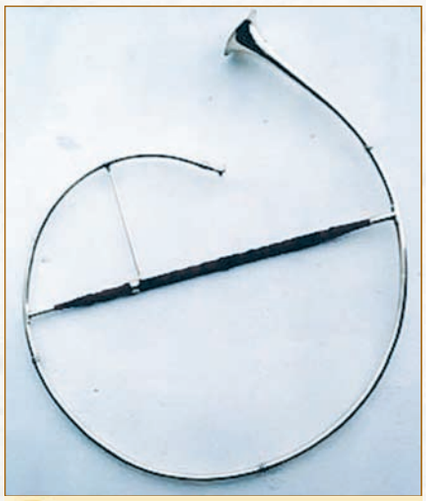
Наконец, знамена предоставляли полководцу информацию о положении его войск. Возможность наблюдать сражение с возвышенности имелась далеко не всегда. Находясь же на одном уровне с воинами, командующий мог видеть только значки и хоругви. Благодаря им он знал, какой отряд уверенно наступает, а какой не может сломить сопротивление противника. Если какая-то из сигн качается — дело плохо, часть нуждается в помощи. Если упала и не поднимается больше — часть уничтожена.

Не менее важными являлись и сведения, которые флаги передавали... противнику. В битве за Берлин бойцы Советской армии подняли красное знамя на куполе Рейхстага, в то время как внутри здания все еще продолжался жестокий бой. Связанный с этим

риск не был бессмысленным. Появление флага существенно деморализовало немцев, продолжавших сопротивление на улицах города.

Орлы и трубы

Среди многочисленных знамен римского легиона два пользовались особым почетом. Одно из них представляло собой позолоченное изображение орла, а другое — портрет императора. Достойное место в ряду с этими реликвиями занимала и труба-*буцина* с резко отличным от прочих звучанием. Орел указывал войску положение полководца, а буцина служила для передачи его личных указаний.

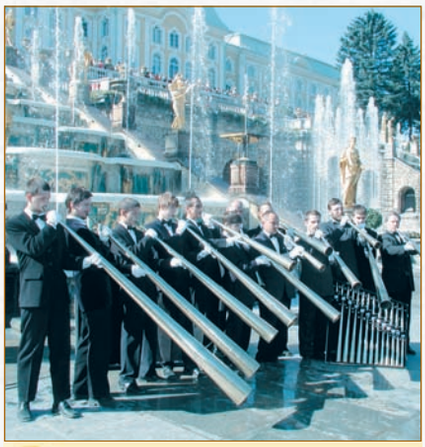


Буцина.

В средние века, когда пехота, стоя на месте, лишь отражала атаки кавалерии, главные знамена иногда принимали весьма причудливый вид. Эту роль могли выполнять гигантские деревянные *статуи* святых, установленные на многоосные запряженные волами повозки. Или *хоругви* размером с корабельный парус, поднимаемые на вкопанных в землю мачтах. Но практическая их функция не менялась. Большое знамя служило моральной опорой войска и давало бойцам основной визуальный ориентир.

Эффект «моральной опоры» заключался в том, что попавшие в тяжелую ситуацию воины воодушевлялись, оглядываясь на знамя. Ведь его присутствие на месте означало, что фронт не прорван и не обойден, что сражение продолжается, и помощь, может быть, уже близка. А если и нет, то гибель не будет напрасной.

Большое знамя было ориентиром и для офицеров, которые ожидали появления возле него цветных сигнальных флагов, означающих тот или иной приказ. Кроме того, все отрезанные противником, рассеянные, раненые и потерявшие командиров воины стремились пробиться к знамени. И не потому, что оно «согревало душу». Главное знамя указывало место, где точно были свои и где можно было рассчитывать на поддержку и защиту.



Прямые тубы.

Если полководец не бросался, как это нередко практиковалось в средние века, в сражение первым, а собирался управлять своими войсками, возле главных знамен становились и музыканты. Чтобы «транслировать» приказы командования на целое войско из 20-40 тысяч человек, само собой, было мало одной буцины. Требовались батареи тяжелых «крупнокалиберных» *туб*, ранние модели которых одним концом упирались в землю, а поздние — для удобства сворачивались в спирали, и целые ряды барабанов, горнов и *литавр*. Ведь чем больше было видов инструментов, тем разнообразнее могли быть и сигналы. Так собирался целый оркестр, начальник которого звался в римское время *оптио*, а затем *тамбурмажором* (старшим барабанщиком).

Знаки, подаваемые музыкантами, даже в период расцвета военных оркестров оставались немногочисленными и простыми. Определенные сочетания звуков побуждали какую-то часть наступать, отступать или выполнить другой стандартный или заранее оговоренный маневр. Более сложные сообщения передавались гонцами или голосом по цепочке. Ни в древности, ни в средние века не были известны способы шифрования текста, подобные появившимся в Новое время морскому флажковому семафору или азбуке Морзе.

«Дирижерская палочка» тамбурмажора допускала и боевое применение.

Музыка над волнами

В военных музыкантах нуждалась не только армия, но и флот. Как минимум один флейтист или барабанщик должен был присутствовать на каждом гребном судне. Задачи его были полностью аналогичны «работе» сухопутных коллег. Во-первых, музыка помогала упорядочить движения гребцов, существенно увеличивая КПД «двигателя». Во-вторых, ускоряя или замедляя темп игры по команде капитана, флейтист регулировал скорость движения корабля.

Находили на флоте применение и другие духовые инструменты. Батареи огромных туб служили для передачи сигналов с флагманского судна, а маленькие свистки — для управления действиями экипажа. Вплоть до Нового времени по команде «свистать всех наверх» боцманы начинали дуть в свои дудки, вызывая матросов с нижних палуб на верхнюю.

Можно подумать, что связь с помощью труб и знамен слишком уж легко поддавалась перехвату противником. Отчасти это, конечно, было так, хотя значение некоторых сигналов и могло быть известно только офицерам. Но любой недостаток можно обратить в свою пользу. С древних времен была известна военная хитрость, при которой в условиях ограниченной видимости (в тумане, в сумерках, в лесу) музыканты обманывали врага, имитируя присутствие войск в стороне от их действительного расположения.

●●●

Постепенно военные оркестры усовершенствовались в такой мере, что при случае исполняли и *обычную* музыку, для чего изначально совершенно не предназначались. Но, раз уж есть столько инструментов, отчего и не сыграть? Публика немедленно была покорена громкостью исполнения, яркими мундирами музыкантов и их умением дуть в трубы на ходу.

В 19 веке военные оркестры стали терять боевое значение, так как фронты начали растягиваться, а начищенная медь уже не могла тягаться с грохотом орудий и ружейных залпов. Основная функция музыкантов стала быстро уступать место побочной — исполнению маршей. После появления радио и телефонной связи военные оркестры и вовсе перестали отличаться от гражданских.

Смотритель — Алексей Гравицкий

КУНСТКАМЕРА

Продолжаем рассказывать вам о малоизвестных и занимательных фактах, имеющих отношение к фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

Фантастику — в жизнь!

Известный фантаст Артур Кларк сформулировал в книге «Профили будущего» (1962) три закона, по которым развивается наука:

- Если заслуженный, но престарелый ученый говорит, что нечто возможно, он почти наверняка прав. Если же он говорит, что нечто невозможно, он почти определенно ошибается.
- Единственный способ установить границы возможного — попытаться сделать шаг за эти границы.
- Технология, значительно превосходящая по уровню известные нам, неотличима от магии.

А тридцать лет спустя — в 1994 году — на экраны Великобритании вышел 13-серийный документальный сериал «**Таинственная вселенная Артура Кларка**». В этом проекте писатель сделал попытку объяснить некоторые загадочные явления нашей планеты именно с точки зрения этих трех законов.

Сэр Артур Кларк.

Наследственность и изменчивость

Американские ученые немецкого происхождения **Крёберы** довольно известны в научных кругах. Глава семьи Альфред — один из ведущих антропологов первой половины 20 века, много работавший над классификацией индейских языков. Его жена Теодора не только помогала мужу в научных изысканиях, но и написала несколько научно-популярных трудов. На русском языке выходила ее книга «Иши в двух мирах», повествующая о судьбе последнего индейца племени яна. Учеными стали и дети четы Крёберов — Карл и Клифтон.

Дочь Альфреда и Теодоры унаследовала от родителей творческую жилку, интерес к гуманитарным наукам и писательский талант. Вот только проявились эти качества не в науке, а в фантастике. Вряд ли кто-то из читателей нашего журнала не слышал о создательнице Ойкумены и Земноморья — Урсуле Крёбер Ле Гуин.

Тайна Ричарда Бахмана

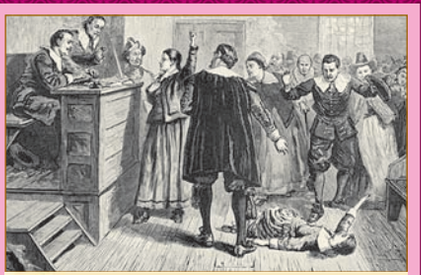
В 1977 году американская фантастика пополнилась новым автором — свой первый роман издал **Ричард Бахман**. Еще четыре книги увидели свет на протяжении следующих семи лет. Неизвестно, сколько бы еще мог сделать этот писатель, если бы не любознательный работник книжного магазина Стив Браун. Читая книгу Бахмана «Худеющий», Браун решил, что перед ним либо грандиозная подделка под Стивена Кинга, либо текст самого Стивена. Читатель решил поиграть с автором. Он отыскал документы о том, что авторские права на тексты Бахмана принадлежат Кингу, и переслал их автору. Маэстро ужаса признал поражение и дал Брауну интервью, в котором раскрывал тайну псевдонима. Как вспоминал сам проницательный читатель, Кингу было приятно, что его рассекретил никому не известный поклонник, а не гоняющиеся за сенсацией журналисты.

Стивен Кинг и Ричард Бахман: почувствуйте разницу.

Под псевдонимом Ричард Бахман **Стивен Кинг** опубликовал свои первые романы «Ярость» и «Долгая прогулка», которые долгое время не продавались, несмотря на растущую популярность автора, а также написал и издал книги «Дорожные работы», «Бегущий человек», «Худеющий». Потом знакомство со Стивом Брауном подкосило Ричарда Бахмана, и несуществующий автор скончался от «псевдонимного рака», оставив свое литературное наследие Стивену Кингу. Впрочем, в 1996 году «обнаружилась» еще одна рукопись Бахмана — роман «Регуляторы».

Потомок салемской ведьмы

Небольшой массачусетский городок Салем в 1692 году стал местом печально известной охоты на ведьм, которая позднее легла в основу множества монографий, статей и литературных произведений. Первой жертвой охоты стала негритянская рабыня Титуба, развлекавшая благодарных слушателей байками о магии предков. Череда взаимных обвинений породила серию судебных разбирательств, в результате которых оказалось повешено девяносто человек, а одного запытали насмерть. В списках погибших значилась и некая Мэри Брэдбери. Конечно, это могло оказаться простым совпадением, но в семье писателя Рэя Брэдбери бытовала легенда о прабабке-колдунье, погибшей на салемской охоте. Сам писатель-фантаст считает себя потомком ведьмы, наверное, потому и нечисть в его книгах зачастую человечнее и добрее людей.



На салемском процессе (иллюстрация Уильяма Крафтса, 1876 год).

СУММА ТЕХНОЛОГИИ

НАУКА И ТЕХНИКА

Будущее — сегодня: *ЯНВАРЬ* 150

Умная одежда способна следить за состоянием хозяина, а вечные шины никогда не надо менять. А также — об электронных кольцах, перчатках с подогревом и других новостях с переднего края науки и техники.

Теория:
РАЗНОВИДНОСТИ СОВРЕМЕННЫХ ВИДЕОКАМЕР 152

Если вы хотите купить хорошую цифровую видеокамеру и утонули в потоке рекламы и броских обещаний — обязательно прочитайте наши рекомендации, и вы сможете сделать оправданный выбор.

Экспертиза:
ТЕСТИРОВАНИЕ MP3-ПЛЕЕРА CREATIVE ZEN V PLUS 155

Мы тестируем самую любопытную технику, которая может представлять интерес для наших читателей. Объективно, беспристрастно и по существу.

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА 156

Цифровой фотоаппарат Olympus E-400, портативный видеоплеер Panasonic DVD-LX97, ЖК-телевизор Samsung LE-40R71 и другие любопытные новинки цифрового рынка.

Полигон:
МЕДИАПЛЕЕР ПРОТИВ КАРМАННЫХ КОМПЬЮТЕРОВ 158

Что взять с собой в дорогу, чтобы скоротать время? Существует множество карманных электронных устройств, которые умеют проигрывать музыку, дадут возможность поиграть, почитать книгу или заглянуть в интернет. Мы протестировали три таких устройства и делимся с вами результатами.

Из жизни роботов: *ЯНВАРЬ* 161

Роботы учатся качественно мыть полы и убирать самые мелкие крошки, приглядывать за вашими детьми и помогать врачам при обходе больных.

Сети интернета: *ЛУЧШИЕ САЙТЫ* 162

Портал для настоящих эльфов, российский фан-сайт Стивена Спилберга, страничка для поклонников Робокопа и множество других ресурсов о фэнтези и фантастике во всех проявлениях.

БУДУЩЕЕ — СЕГОДНЯ

Эльвира Кошкина
summa@mirf.ru

Беспилотная невидимка

Как известно, зрительное восприятие человека инертно. То есть, к примеру, быстро вращающийся вертолетный винт мы воспринимаем как полупрозрачное размытое пятно. Этот эффект американская компания ***VeraTech*** использовала при разработке беспилотного летательного аппарата.

Phantom Sentinel по форме напоминает рогатку, из которой мальчишки стреляют по воробьям. Устройство оснащено длинным крылом, к которому крепятся две планки с электрическими моторами и пропеллерами. За счет того, что центр масс расположен между этими планками, при работе электромоторов вся конструкция вращается вокруг своей оси, а подъемную силу создает длинное крыло. Контроль работы устройства осуществляется при помощи пульта дистанционного управления или специальной системы на базе GPS.

Phantom Sentinel можно оборудовать видеокамерой, разумеется, сверхскоростной, и тогда наземным службам по беспроводной связи будет передаваться панорамное изображение местности. Новые беспилотные аппараты планируется изготавливать разных размеров, поэтому их допустимо как запускать вручную, так и сбрасывать с самолета или вертолета.

Хотя человеческий глаз и не может заметить аппарат, его можно обнаружить радаром. Компания VeraTech рассчитывает, что ее детище заинтересует, в первую очередь, военных и службы безопасности.

Вращающийся беспилотный аппарат Phantom Sentinel незаметен человеческому глазу.

Вечная покрышка

Домкрат, насос, запасное колесо — все эти предметы скоро станут лишними в багажнике автомобиля стараниями хорошо известной компании ***Michelin***. Ее инженеры создали новый тип автомобильных шин, которые никогда не придется накачивать, поскольку проколоть их невозможно в принципе. Колеса под названием **Tweel** поглощают энергию ударов не за счет сжатого воздуха, а благодаря гибким спицам. Они имеют особую конструкцию и занимают всю центральную часть шины.

Проколоть Tweel невозможно в принципе.

Еще одно отличие новых колес от традиционных пневматических шин — вес: они в двадцать раз легче обычного. Кроме того, Tweel обладают в двадцать раз меньшим сопротивлением к качению и в пять раз более высокой поперечной жесткостью. Все это делает машину более послушной на поворотах и виражах.

Не так давно Tweel были испытаны на седане Audi A4, так что в скором будущем, вероятно, стоит ожидать появления «вечных» колес в широкой продаже.

Визитки 21 века

Американский дизайнер японского происхождения *Хидеаки Мацуи* представил изобретение, которое вмиг похоронит традиционные бумажные визитные карточки. Так называемые информационные кольца обмениваются сведениями о владельцах по беспроводному интерфейсу *Bluetooth*: потенциальным компаньонам достаточно будет пожать друг другу руки, а все остальное сделают за них чудо-колечки. Кольца сохраняют в своей памяти телефонные номера, адреса электронной почты и даже цифровые фотографии. Источником энергии для «визитки» служит тепло человеческого тела.

Пока разработка Хидеаки Мацуи — лишь задумка. Но поскольку информационные кольца получили главный приз на ежегодном Международном конкурсе дизайна на Тайване, есть основания надеяться, что их коммерческое производство начнется совсем скоро.

Мобильник с носом

Современный мобильник без проблем справляется с функциями часов, MP3-плеера, фотокамеры и цифрового диктофона. Но специалистам фирмы ***Gentag*** этого показалось мало, и они снабдили сотовые трубки еще и «носом». Компания разработала датчик, способный обнаруживать наличие в воздухе вредных веществ.

Сенсор планируется встраивать не только в телефоны, но и в карманные компьютеры, пейджеры и наручные часы. Устройства с «чудо-носом» можно будет запрограммировать таким образом, чтобы они определяли любой вид химикатов в атмосфере — от пыльцы и угарного газа до токсичных соединений, распыленных злоумышленниками.

Совсем скоро мобильные телефоны научатся «вынюхивать» вредные вещества.

Важно отметить, что мобильник можно будет «натаскать» на определенные химикаты, которые обычно вызывают у пользователя аллергическую реакцию. Как только вредное вещество будет обнаружено, телефон-ищейка издаст громкий звуковой сигнал, после чего «хозяину» останется либо надеть заранее припасенный респиратор, либо поскорее укрыться в квартире.

Умные брюки

За «интеллект» одежды отвечают датчики, вплетенные в ткань.

Можно ли снабдить интеллектом одежду? Американские ученые отвечают на этот вопрос утвердительно. Компьютерные специалисты *Марк Джонс* и *Том Мартин* из Политехнического института Вирджинии вплели в обычную ткань тоненькие провода и специальные датчики, и сшили мужские брюки из полученного материала. «Умные» штанишки измеряют скорость движения хозяина, фиксируют повороты, оценивают эластичность материала при каждом шаге и отправляют все полученные сведения на компьютер по беспроводной сети.

Из «интеллектуального» текстиля можно создавать рубашки, шляпы, перчатки с совершенно незаметными встроенными вычислительными устройствами. Сфера применения такой одежды очень широка, но самые большие надежды на нее возлагают медики — «умные» вещи позволят вести постоянное наблюдение за самочувствием серьезно больных людей. Облачив пациента в рубашку со встроенными датчиками, врачи смогут в реальном времени получать информацию о кровяном давлении больного, его пульсе и температуре. Если показатели вдруг ухудшатся, будет возможность своевременно оказать необходимую медицинскую помощь.

Злое зеркало

Чтобы увидеть свое лицо, достаточно просто посмотреть в зеркало; чтобы вспомнить, каким оно было в юности, можно пролистать фотоальбом. Но каждому из нас любопытно узнать, как мы будем выглядеть лет через десять-двадцать. Теперь это желание можно осуществить, причем без помощи машины времени.

В компании ***Accenture Technology*** создали «**Зеркало убеждений**», смотреться в которое слабонервным не рекомендуется. Компьютерная система **Persuasive Mirror** состоит из жидкокристаллического дисплея, сети видеокамер, различных датчиков и мощного компьютера. Камеры и датчики устанавливаются в «критических» местах по всей квартире — над обеденным столом, в ванной комнате, возле дивана, холодильника, телевизора. После чего система начинает собирать «досье» на всех обитателей жилища. Persuasive Mirror запоминает, как часто человек открывает холодильник, занимается ли зарядкой, сколько времени спит, как долго лежит на диване перед телевизором, сколько выкуривает сигарет и злоупотребляет ли спиртным.

Вся полученная информация передается на компьютер, обрабатывается с помощью специального программного обеспечения и — вуаля! Цифровой портрет, на котором предсказываются последствия нездорового образа жизни, готов. Посмотрев на экран, который до сей поры служил обычным зеркалом, человек увидит сразу два отражения — себя сегодняшнего и себя постаревшего.

По задумке разработчиков, такая «шоковая терапия» заставит людей изменить образ жизни: ленивые станут проводить время не за просмотром очередного сериала, а в спортзале, курильщики позабудут о пагубной привычке, а любители ночных опустошений холодильника перестанут есть после шести вечера.

Одного взгляда в «Зеркало убеждений» достаточно, чтобы бросить курить и перестать объедаться.

Перчатки с подогревом

Такие перчатки спасут любителей компьютерных игр в лютые российские морозы.

Зима — это не только череда праздников и школьные каникулы, но и трескучие морозы. В это время года многие геймеры и обычные пользователи компьютера наверняка сталкивались с тем, что в плохо отапливаемом помещении озябшие пальцы отказываются слушаться. Гонконгская компания ***Brando*** предложила согревать руки не дыханием, а перчатками с подогревом.

Шерстяные варежки **G-Gloves** питаются от *USB*-порта компьютера или игровой приставки. Каждая из перчаток подсоединяется к отдельному разъему и через пять минут после подключения прогревается на десять градусов. G-Gloves оснащены миниатюрными пультами, напоминающими переключатели на светильниках, с помощью которых можно выбрать один из двух режимов обогрева.

Если отогнуть кончики варежек, они превратятся в митенки (перчатки с отрезанными «пальцами»), поэтому в них комфортно и пользоваться игровой консолью, и работать на компьютере. Купить новинку можно уже сейчас через интернет-магазин производителя. Цена — 22 доллара за пару.

Алексей Талан

summa@mirf.ru

ВЛАСТЕЛИНЫ ДОМАШНЕГО КИНО

РАЗНОВИДНОСТИ СОВРЕМЕННЫХ ВИДЕОКАМЕР

Многие из нас знакомы с работой режиссера и оператора лишь с одной стороны экрана. Однако при желании сегодня можно не только узнать, как создается кино, но и попробовать свои силы в роли домашнего продюсера. Проблема одна — разобраться в типах цифровых видеокамер и выбрать подходящий вариант. В дебрях мира современных камкордеров с лентопротягами miniDV, миниатюрными винчестерами и полноценными DVD-приводами черт ногу сломит.

Современные видеокамеры предельно просты в обращении, а их стоимость стартует от $250. С помощью камкордеров можно качественно запечатлеть выступления мэтров фантастики на конвентах, динамичные сюжеты в экстремальных видах спорта и, быть может, даже снять любительское кино. Напомним, известный фильм ужасов «Ведьма из Блэр» был создан с помощью обычной цифровой видеокамеры вовсе не профессионалами. Чем мы хуже?

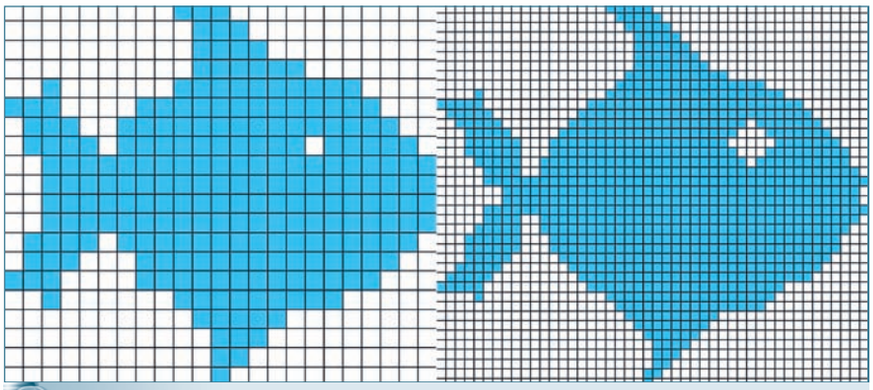
Аналоговый мезозой

Первые видеокамеры использовались для телевизионных шоу. На треногу устанавливали аппарат, а немаленьких размеров блок для записи помещали в другую комнату. В одиночку удержать такую бандуру на руках мог только крепкий мужчина. Но никто лучше японцев не умеет выращивать карликовые деревья, и уже в 1982 году ***Sony*** представила первую «портативную» аналоговую видеокамеру **Betacam**. Сравнительно компактный аппарат можно было носить на плече.

Видеокамеры в то время работали с *VHS-C* и восьмимиллиметровыми кассетами. Первый формат — уменьшенный вариант известной *VHS*; такие кассеты с помощью специального адаптера можно было воспроизводить даже на видеомагнитофонах «Электроника». Камеры с восьмимиллиметровыми кассетами были дороже, но обеспечивали значительно более высокое качество записи. Круг пользователей таких аппаратов ограничивался профессионалами.

Эра цифровых видеокамер началась в 1995 году, когда Sony выпустила пару своих первых камкордеров формата *miniDV*. Такие пленочные камеры вмиг обрели популярность, и уже в 1999 году их выпуском вовсю занимались такие компании, как ***Panasonic***, ***Canon***, ***Sharp***, ***JVC*** и ***Samsung***.

Sony Betamovie: съемка с плеча вместо тяжелой атлетики.



Вся разница между «высоким» и «низким» разрешениями — в размерах составных квадратиков.

21-й век ознаменовался выпуском камкордеров на основе жестких дисков, флэш-памяти, а также оптических приводов с поддержкой 80-миллиметровых болванок форматов *DVD-RAM* и *DVD-R/RW*. Все три класса впервые позволили далеким от техники людям безо всяких проблем снимать кино в домашних условиях.

На любой вкус

Лучшее на сегодняшний день качество видео обеспечивают **пленочные камеры**. Цена — около 1000 долларов — пугает начинающего видеолюбителя, как океанская глубина начинающего дайвера: что дальше? 5-минутные клипы, снятые такой камерой, обычно весьма похожи на зарисовки матерого оператора. Будь здесь больше профессиональной эргономики, художественный фильм мог бы снять любой энтузиаст. Стоимость кассеты miniDV сравнима с ценой 80-миллиметрового диска DVD. При этом пленка надежно защищена и может прослужить сотню лет.

Когда скорость приобретает первостепенное значение, пленка DV оказывается слишком медленной и приходит час видеокамер со встроенной **флэш-памятью** или **жестким диском**. Первые в последнее время стали довольно популярны среди лыжников, скейтбордистов, велосипедистов и прочих экстремалов в силу компактности и возможности воспроизведения MP3 (некоторые камеры выгодно отличаются ударопрочным корпусом и наличием «выносного» объектива). Объем встроенной памяти обычно составляет до 2 Гбайт. Главный недостаток — отсутствие возможности записи в MPEG-2.

HD-камкордер Sony придает пользователю вид выездного видеооператора, зато позволяет вкусить все прелести картинки «высокого разрешения».

HDD-видеокамеры значительно вместительнее: емкость встроенного винчестера — от 30 Гбайт и больше. Среди доступных форматов записи почти всегда есть и MPEG-2, и MPEG-4. Жесткий диск с мгновенным доступом к отснятым материалам позволяет вырезать неудачные куски, менять кадры и разбивать видео на эпизоды прямо в камере. Остается наложить музыкальный трек и вставить титры на компьютере, и все — фильм готов.

Если совсем неохота заниматься монтажом, советуем присмотреться к **DVD-камкордерам**. Для начала просмотра только что записанного семейного праздника достаточно достать диск из камеры, загрузить его в проигрыватель и нажать кнопку *Play*. На однослойный мини-DVD помещается около 30 минут видео, на двухслойный — 60 минут. Вполне достаточно. При этом средствами видеокамеры почти всегда можно создать меню для диска и даже стереть не понравившиеся эпизоды.

Маленький совет: при выборе DVD-камеры лучше остановиться на модели с поддержкой DVD-RAM — этот формат носителей отличается высокой надежностью и обеспечивает до 100 тысяч циклов записи/перезаписи. RW-болванки живут в десять раз меньше. А вообще, на прилавках магазинов сегодня можно найти сотни различных DVD-камкордеров стоимостью от $650. Выбор конкретной модели зависит от доступных средств.

А что внутри?

После выбора типа камеры необходимо ознакомиться с техническими параметрами. Каждый класс камкордеров включает простые модели для начинающих и полупрофессиональные аппараты для бескомпромиссных энтузиастов.

Оптика — глаза камеры. Через объектив картинка проецируется на матрицу, поэтому от его качества напрямую зависит уровень записи. Объектив может менять фокусное расстояние (измеряется в миллиметрах), «приближая» или «отдаляя» предмет съемки. Отношение максимального значения фокусного расстояния к минимальному называется оптическим зумом. 10-кратного обычно вполне достаточно.

Здесь очень важно учесть один момент — при использовании оптического увеличения меняется угол обзора (вспомните принцип работы бинокулей и подзорных труб). Чем больше фокусное расстояние, тем меньше обзор. Проще говоря, при помощи камеры с большим фокусным расстоянием на узких улочках Амстердама можно будет захватить в кадр практически все, а вот аппарат с маленьким фокусным расстоянием позволит только ворон на деревьях снимать.

Проверить угол обзора можно прямо в магазине. Для этого достаточно включить несколько видеокамер и замерить расстояние, на котором полностью помещается лист бумаги. Чем меньше расстояние, тем в нашем случае лучше. Среди камер с одинаковыми фокусными расстояниями больший угол обзора имеют модели с наиболее широкими матрицами. Для сенсора обычно указывается длина диагонали в дюймах, например 1/3″.

В последнее время производители видеокамер стали указывать совершенно безумные значения цифрового увеличения —

Толковый словарь

- Любой аппарат, позволяющий сохранять видеоизображение, мы привыкли называть камерой. **Камкордер** — это полноценный гибрид камеры и видеопроигрывателя. Камкордер обязательно должен не только записывать видео, но и передавать сигнал по проводам на телевизор или, например, проектор. При этом у простой камеры может вообще не быть ни входов, ни выходов, поскольку главная ее задача — сохранение видео.
- **MPEG-2** — детище ***Motion Picture Experts Group*** — алгоритм сжатия, обеспечивающий запись видео со скоростью 6—12 Мбит/с. Расходует «место» значительно экономичнее miniDV и обеспечивает весьма высокое качество картинки.
- **MPEG-4** — поистине вездесущая система записи аудио и видео, которая представляет собой логичное развитие MPEG-2. Алгоритм позволяет получить менее тяжеловесное и достаточно качественное видео.

Пузатые DVD-камкордеры составят пару баварцам.

вплоть до 1000x. Однако профессионалы от видео до сих пор не понимают, зачем цифровой зум нужен вообще. Надпись *1000x Digital* на объективе камкордера позволит исследовать строение пикселя, но оригинальный кадр ничуть не улучшит. При цифровом увеличении камера программным путем растягивает получаемое через объектив изображение. Вот и все.

Входящий через объектив свет попадает на сенсор типа *ПЗС* (*CCD*) или *КМОП* (*CMOS*). На этой матрице находятся пиксели, которые реагируют на свет и вырабатывают ток различной силы. Транзисторы регистрируют полученные сведения и отправляют на обработку в процессор камеры.

Пиксели матрицы видят мир в черно-белом цвете, поэтому их оснащают микролинзами светофильтров, которые пропускают только красный, зеленый или синий свет. Если указано, что разрешение матрицы 1 Мп, значит, самих пикселей в четыре раза больше. Каждая точка снятого изображения составляется из красного, синего и двух зеленых пикселей. Для человеческого глаза наиболее важна информация зеленого цвета, этим и объясняется большее число соответствующих пикселей. Видеоинформация вычисляется на основе данных групп пикселей, при этом уменьшается цветопередача и четкость.

В последнее время все чаще используется система *3CCD*. Как следует из названия, в камере находятся три независимые ПЗС-матрицы. Поток света из объектива разделяется призмой на три цвета и поступает на сенсоры. Такая система обеспечивает изображение без потерь качества, потому что не использует усредненное вычисление, как в камере с одной ПЗС-матрицей.

Стоят ли дорогие 3CCD-камеры своих денег? Не всегда. Обычно выгоднее приобрести камеру с одной большой матрицей, чем с тремя. Самый лучший вариант, конечно, три большие ПЗС-матрицы, но такая камера влетит в копеечку. При желании можно провести нехитрый подсчет, сравнив размеры и количество пикселей одной матрицы и трех. Правда, здесь нужно помнить, что в первом случае для создания картинки задействованы четыре пикселя (2G, R и B), а во втором — три (по пикселю с каждой матрицы).

Борьба с вибрациями

Важная составляющая любой современной видеокамеры — система стабилизации изображения. Руки у нас не железные, и непроизвольные вибрации имеют место почти всегда. Особенно заметно дрожание аппарата при высоком увеличении.

Лучше всего с гашением вибраций справляются системы оптической стабилизации изображения. В ответ на «шевеления» механические приводы двигают объектив или матрицу относительно друг друга так, чтобы на последнюю пучок света попадал правильно. Метод здорово справляется с колебаниями, но требует от аккумулятора дополнительных энергозатрат.

Электронная система стабилизации значительно дешевле, потому как реализуется увеличением размера матрицы. Для записи видео задействована часть площади сенсора, остальная используется для стабилизации, когда камера регистрирует смещение пучка света. Стабилизация управляется программными способами и не требует сложных механизмов. Недостаток такой системы в том, что вибрации гасятся только частично и появляется заметный цифровой шум.

Куда смотреть?

Чтобы увидеть, куда наведен объектив камеры, достаточно посмотреть на штатный дисплей (обычно откидной) или в глазок оптического видоискателя. На первый в реальном времени выводится картинка, поступающая на ПЗС-матрицу. Экран служит также для настройки параметров и редактирования изображения. От яркости и углов обзора дисплея зависит то, насколько удобно с ним будет работать при ярком солнечном свете, а потому при выборе камкордера особое внимание следует уделить качеству экрана.

Оптический видоискатель — маленький экранчик, на который направлен пучок света прямо из объектива. Присутствует возможность диоптрийной подстройки под особенности зрения. Черно-белые видоискатели позволяют быстро оценить игру тени и света, но в любительских камерах они встречаются все реже и реже. Их место заняли цветные аналоги.

Sanyo VPC-HD1 позволяет писать HD-видео на карты памяти размером с монету.

Высокое разрешение

Сегодняшнее телевидение «низкого разрешения» режет картинку на 576 горизонтальных линий, и только половина из них меняется при смене кадра («чересстрочная развертка»). Массовый переход на *HD*-видеокамеры позволит создать совершенно новый уровень качества изображения. Высокое разрешение — HD (High Definition) — повышает число линий до 720, и все они меняются сразу («прогрессивная развертка»). Разница ошеломляющая.

HD-камкордеры первого поколения придавали пользователю вид выездного оператора, и никто этому не удивлялся — камерам приходилось фиксировать очень большие изображения (1280x720 или 1920x1080). Однако последние HD-аппараты Sony, Sanyo и Canon по размерам сопоставимы с обычными пленочными камкордерами.

Средняя стоимость «любительских» HD-камер — 1200 долларов. Дороговато, но при воспроизведении видео с таких камер 45-дюймовый дисплей обеспечит любому ценителю полное ощущение кинотеатра. Если же дома стоит старенький «ящик», а диагональ компьютерного монитора не больше 19 дюймов, тратиться на HD-камеру не стоит.

●●●

Ну что ж, теперь вы готовы к походу за цифровой камерой, и вас не проведешь броскими рекламными лозунгами. Если нужно снимать дни рождения и другие семейные праздники, лучший вариант — маленький камкордер со встроенной флэш-памятью. Невысокое качество видео с лихвой компенсируется простотой в обращении и возможностью делать достаточно качественные стоп-кадры с разрешением около 5 мегапикселей.

В туристических поездках и при съемке серьезных мероприятий лучше отдать предпочтение HDD-камкордерам или DVD-камерам. И те, и другие предлагают, по сути, бездонное хранилище для записи клипов. Разница лишь в том, что владельцу DVD-камеры придется запастись внушительным количеством болванок. Качество записи в обоих случаях достаточно высокое.

Ленточные miniDV камеры — удел профессионалов. Владельцам таких аппаратов в обязательном порядке придется раскошелиться на мощный компьютер, познать таинство нелинейного монтажа, и потратить уйму времени на скрупулезную чистку и рендеринг (сведение исходных данных в единое целое). Наградой за все мучения будет самый натуральный DVD фабричного качества. Стоит ли овчинка выделки? Нам хочется ответить «да», но решать все же вам.

Дмитрий Колганов

ЖИЗНЬ ПОД МУЗЫКУ

ТЕСТИРОВАНИЕ MP3-ПЛЕЕРА CREATIVE ZEN V PLUS

Плееры Creative всегда славились хорошим звучанием и неплохим соотношением цены и функциональности. Надпись «сделано в Сингапуре» на корпусе Zen V Plus должна быть гарантией высокого качества и завидных возможностей. А что на деле? Продолжит ли пухлый малыш славные традиции своих предшественников? Сложно сказать. Но все предпосылки к этому есть...

Только малыш **Creative Zen V Plus** появился на свет, как его призвали в многочисленную армию iPod-киллеров. Боевое задание — нейтрализация **iPod nano** второго поколения. Оружие: компактные размеры, интересный дизайн, FM-приемник, диктофон, а также на выбор 1, 2, 4 или 8 Гбайт памяти на борту.

Цвет плеера напрямую зависит от объема памяти. Цветовых исполнений корпуса всего два — белый и черный, но можно выбрать между несколькими вариантами раскраски навигационного джойстика: оранжевым (1 Гбайт), нежно-зеленым (2 Гбайт) и синим (4 или 8 Гбайт).

Корпус выполнен из глянцевого пластика, а значит, мелких царапин при всем желании не избежать. Но спустя пару месяцев после покупки Zen V Plus будет выглядеть намного лучше iPod nano. Управление удобное, но есть одна загвоздка: джойстик очень маленький и палец постоянно с него соскальзывает. По бокам корпуса расположены клавиши для регулировки громкости, включения записи и блокировки кнопок. В наличии и *Reset*.

Меню у плеера образцовое: все функции на своих местах. Разобраться с ним несложно. Загруженные файлы распределяются по жанрам, исполнителям, альбомам и любым другим категориям (задаются пользователем).

Комплектное программное обеспечение Zen V Plus позволяет загружать файлы, создавать плей-листы, а также конвертировать видео и музыку в удобоваримые для плеера форматы. Картинки, песни и ролики хранятся в соответствующих папках в памяти «музыканта»; для хранения других типов файлов место обязательно выделять программно (через отдельный пункт в меню). Кстати, перед загрузкой цифровых изображений плеер предлагает их уменьшить до оптимального размера, чтобы не тратить место впустую.

За скромным пухленьким корпусом Creative Zen V Plus кроется море функций и отличное звучание.

Радости и разочарования

Дисплей у Zen V Plus маленький, но достаточно яркий и контрастный. На солнце экран тускнеет, в нормальных условиях картинка видна практически под любым углом. Основной недостаток — большие пиксели. Показать друзьям любимые фотографии или короткий видеоклип на экране плеера еще можно, но не более того.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Тип: MP3-плеер
Дисплей: OLED, 1,5 дюйма, 128x128
Встроенная память: 1—8 Гбайт
Поддерживаемые форматы: MP3, WMA, WAV, JPEG, Audible, AVI
Диапазон частот: 20—20000 Гц
Сигнал/шум: 90 дБ
Выходная мощность: 7 мВт на канал
Источник питания: Встроенный литиево-полимерный аккумулятор
Время работы без подзарядки: До 15 часов
FM-тюнер: 87,5—108 МГц
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 43x67x16 мм
Вес: 44 г
ЦЕНА: ***$190***

Качество звука — выше всяких похвал. Плеер уступает iPod nano только по громкости: шум метро не глушится даже с «затычками», не говоря уже о комплектных наушниках. Линейный вход позволяет копировать музыку с внешних источников.

Диктофон работает на пять: речь, записанная с четырех метров, вполне разборчива. FM-приемник уверенно принимает сигнал. Для сохранения любимых радиостанций предусмотрено 32 ячейки в памяти. Приятно удивляет наличие будильника и возможность синхронизации контактов, задач и пометок в календаре с *Outlook*.

После 30 минут питания от USB-порта аккумулятор Zen V Plus заряжается всего на пару часов работы. Маловато. Разъема для подзарядки плеера от сети переменного тока нет. Скорость загрузки файлов высокая: 450 Мбайт загружаются за пару минут. Порадовала богатая комплектация: тут не только наушники и стандартный USB-шнур, но также ремешок и отличный чехол, в который помещается не только плеер, но и «уши».

●●●

Удобное меню, море функций и хороший звук — все это говорит в пользу Creative Zen V Plus. В списке недостатков плеера — низкое разрешение экрана и медленная зарядка. Революции не произошло. Но одно можно сказать точно: перед нами плеер с хорошей функциональностью и отличным звучанием, цена не кусается.

summa@mirf.ru

Дмитрий Колганов

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА

summa@mirf.ru

Olympus E-400 ● Цифровой фотоаппарат

На сегодняшний день **Olympus E-400** считается самым компактным и легким в мире цифровым зеркальным фотоаппаратом. При этом штамп «мал, да удал» не передаст и половины его достоинств. Первое и основное — сменная оптика. Штатный объектив при желании можно заменить любым другим производства ***Olympus***, включая профессиональные модели серии **Zuiko Digital Top Pro**. Для безопасной смены объектива предусмотрена система автоматической очистки: ультразвуковой метод «выбивания ковров» моментально очищает матрицу от скверны.

2,5-дюймовый дисплей фотоаппарата отличается высокой яркостью и здорово подходит для просмотра отснятого материала. Однако стоит сразу приучаться к работе с оптическим видоискателем: «зеркало» не прозрачное, на экране — только готовые фотографии. Камера использует 3-точечный модуль автофокуса, а также ручные, автоматические и сюжетные настройки съемки. Функция коррекции чувствительности самостоятельно устанавливает оптимальное значение (до ISO 1600), основываясь на яркости объекта и фокусном расстоянии.

Olympus E-400 питается от сменного аккумулятора, поэтому не придется тратиться на обычные «пальчики». Снимки сохраняются на карты памяти форматов *Compact Flash* и *xD-Picture Card*. В завершение отметим, что камера доступна в двух комплектациях. В расширенной версии предлагается сразу два объектива, которые можно «тасовать» в зависимости от условий съемки; в той же, что попроще — только один. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Матрица: ПЗС-сенсор размером 17,3x13,0 мм; 10 млн. эффективных пикселей
Дисплей: ЖК, 2,5 дюйма (6,35 см), 215000 пикселей
Видоискатель: Зеркальный
Штатный объектив: Zuiko Digital EZ-1442 ED
Фокусировка: 3-точечная
Количество режимов съемки: 32
Светочувствительность: ISO авто/100/200/400/800/1600
Вспышка: Встроенная, есть возможность установки дополнительной
Максимальное разрешение фото: 3648x2736
Форматы файлов: RAW, JPEG
Флэш-карты: xD-Picture Card, Compact Flash Type I или II
Источник питания: Ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1150 мАч
Интерфейс: USB 1.1
Размеры: 130x91x53 мм
Вес: 375 г (без аккумулятора)
Где купить: www.olympus-europe.com
ЦЕНА: ***$800***

Panasonic DVD-LX97 ● Портативный DVD-плеер

Портативный видеоплеер **Panasonic DVD-LX97** в сложенном виде не отличить от ноутбука. Только после поднятия крышки-экрана, когда взгляду открываются привод и характерные кнопки, становится понятно, что перед нами мультимедийный аппарат.

Дисплей крепится к корпусу на специальной подставке, что позволяет гибко настраивать угол обзора. Сам экран оставляет неоднозначные впечатления. С одной стороны, его размеры — 9 дюймов по диагонали. Это много. Но разрешение всего-навсего 320x240...

Динамики расположены на дальней стороне корпуса и смотрят не на пользователя, а вверх. Запаса громкости хватает, чтобы заглушить мерный стук колес поезда. При работе с 5.1-канальным звуком используется технология *Dialogue Enhancer*, усиливающая громкость центрального канала, — диалоги воспроизводятся разборчиво.

Panasonic DVD-LX97 поддерживает все достойные внимания медиаформаты и типы оптических носителей. Фильмы можно воспроизводить с *DVD* и *CD*, а также с карт памяти *Secure Digital*. Отдельно отметим возможность работы с форматом *DVD-Audio* и наличие *FM*-тюнера с памятью на двадцать радиостанций.

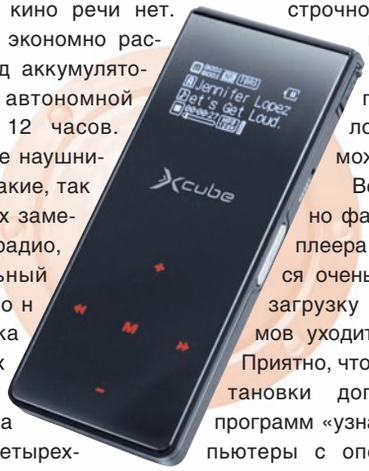
По заявке производителя, килограммовый аккумулятор плеера обеспечивает до 10 часов видео в режиме нон-стоп. Заряженной батареи хватает на воспроизведение пяти фильмов и дюжины видеоклипов, и это рекорд. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Дисплей: ЖК, 9 дюймов (22,9 см), 320x240
Видео ЦАП: 108 МГц/12-бит
Аудио ЦАП: 192 кГц/24-бит
Динамический диапазон: 97 дБ
Форматы и носители: DVD, DVD-Audio, DVD-RAM, DVD±R/RW, CD-R/RW, SVCD, CD-DA, WMA, MP3, JPEG, MPEG4, DivX
Флэш-карты: Secure Digital (SD)
Разъемы: AV-выход, оптический аудиовыход, 2 выхода на наушники
Источник питания: Аккумулятор емкостью 6750 мАч
Время работы без подзарядки: 10 часов
Размеры: 52x235x201 мм
Вес: 1,23 кг
Где купить: www.atvbazar.ru
ЦЕНА: ***$400***

X-Cube 401 • MP3-плеер

Недаром к разработке **X-Cube 401** приложила руку известная дизайнерская студия ***New Media Entertaiment*** — внешний вид новинки как минимум изящен. В выключенном состоянии ничто не выдает в гладкой угольно-черной коробочке «музыканта». Сразу после включения на лицевой части плеера загорается дисплей, «оживает» сенсорная панель, и все становится на свои места.

Дисплей у 401 монохромный, так что о просмотре фотографий и кино речи нет. *OLED*-экран экономно расходует заряд аккумулятора: время автономной работы — 12 часов. Комплектные наушники не ахти какие, так что лучше их заменить. Есть радио, чувствительный микрофон и поддержка текстовых документов. «Властелина колец» на четырехстрочном дисплее не почитаешь, но записать пару шпаргалок на экзамен можно.



Все бы хорошо, но файлы в память плеера записываются очень долго — на загрузку пары альбомов уходит минут пять. Приятно, что плеер без установки дополнительных программ «узнают» все компьютеры с операционными системами *Windows*, а распределять место во встроенной памяти можно как душе угодно. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Материал корпуса: Пластик
Цвет: Черный
Дисплей: OLED, 128x64
Встроенная память: 2 Гбайт
Поддерживаемые форматы: MP3, WMA, OGG, WAV, TXT
Диапазон частот: 20—20000 Гц
Мощность: 20 мВт на канал
Сигнал/шум: 90 дБ
FM-тюнер: 78—108 МГц
Размеры: 33x79x8 мм
Вес: 30 г
Где купить: www.euroset.ru
ЦЕНА: ***$120***

Sony Ericsson MBW-100 • Наручные часы с модулем Bluetooth

Наручные часы **Sony Ericsson MBW-100** не умеют прогнозировать цунами, финансовые кризисы и приближение комет к Земле, однако есть в них одна изюминка — встроенный модуль *Bluetooth*. Он позволяет использовать часы в качестве беспроводного пульта управления мобильным телефоном. Без инструкции сложновато освоить алгоритмы управления и установки параметров. Зато потом отклонить входящий вызов или включить MP3-плеер, не доставая телефон из кармана, — секундное дело.

На дисплее отображаются сообщения о приходе новых *SMS* и электронных писем. Если отойти от телефона слишком далеко, то часы предупредят об этом специальным сигналом. За работу с «мобильным» плеером отвечает одна кнопка. С ее помощью можно начинать и останавливать воспроизведение трека, а также пропускать песни.

Словом, часики SE MBW-100 нам понравились. Огорчает лишь то, что они работают только с мобильными трубками производства Sony Ericsson, да и то не с каждой моделью. Это резко сокращает круг потенциальных пользователей. И еще: цена кусается. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Технология: Кварцевые
Материал браслета: Нержавеющая сталь
Доступные цветы: Серый, черный
Дисплей: OLED, однострочный
Интерфейс: Bluetooth
Поддерживаемые модели телефонов: Z610i, W850i, W710i, Z710i, Z710c, W710c, K618i, K790a, K790c, K790i, V630i, K800i, K610i, W810c, W810i
Вес: 188 г
Где купить: www.sonyericsson.com
Цена: ***$385***

Samsung LE-40R71 • ЖК-телевизор

40 дюймов для современного домашнего кинотеатра — то, что надо. **Samsung LE-40R71** не поддерживает *Full HD*, но нельзя считать это серьезным недостатком по той простой причине, что, например, контент *HD DVD* пока оптимизирован под меньшее разрешение. Контрастность и время реакции матрицы телевизора ***Samsung*** оставляют приятное впечатление. А вот реальный обзор по вертикали меньше паспортных 178 градусов.

Модель LE-40R71 относится к молодому семейству **R7 art** с довольно интересным дизайном: строгие формы, массивная капля-подставка, большая кнопка включения питания с синей подсветкой. На задней панели телевизора размещены традиционные *SCART* и *S-Video*-разъемы, *VGA*-вход для подключения к компьютеру, а также *HDMI*. Последний работает неплохо, причем качество картинки зависит только от источника сигнала, ограничений нет, — достойный видеоплеер здесь желанный гость. Тюнер один, поэтому функция «картинка в картинке» работает только с внешними источниками сигнала, например, компьютером, игровой приставкой или DVD-проигрывателем.

В нижней части лицевой панели расположена пара динамиков. Звучание для телевизора достойное, 20 Вт мощности хватает для просмотра кино. Хотя, конечно, возможность подключения внешней акустики никто не отменял — все необходимые выходы в наличии. •

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Тип: ЖК-телевизор
Диагональ: 40 дюймов (102 см), 16:9
Разрешение: 1366x768
Углы обзора: 178/178 градусов (по горизонтали/вертикали)
Время отклика: 8 мс
Яркость: 500 кд/м²
Контрастность: 1000:1
Поддержка стандартов: PAL, SECAM, NTSC
Потребляемая мощность: 205 Вт
Динамики: 2x10 Вт
Основные разъемы: D-Sub, HDMI, S-Video, 2 SCART, композитный, компонентный, аудиоразъемы
Вес: 22,8 кг
Где купить: www.onlinetrade.ru
ЦЕНА: ***$2250***

Дмитрий Колганов

summa@mirf.ru

ДВА НА ОДНОГО

МЕДИАПЛЕЕР ПРОТИВ КАРМАННЫХ КОМПЬЮТЕРОВ: КТО СИЛЬНЕЕ?

Поездка на отдых — праздник, но долгая дорога — это такая скука! Как скоротать время? Вариантов море. Можно почитать электронную книгу, послушать музыку или пройти десяток уровней в мобильной версии Doom 2. Главное — внимательно подойти к выбору попутчика. Иначе есть риск нарваться на неприятности...

На место в наших карманах претендует десяток разномастных устройств: мобильники, КПК, плееры... Одни умеют работать с электронными книгами, вторые крутят кино и позволяют совершать телефонные звонки, а третьи без труда показывают кратчайший путь из точки *A* в точку *B*. Сегодня мы расскажем о плюсах и минусах трех потенциальных спутников: карманного компьютера **Fujitsu-Siemens LOOX N560**, коммуникатора **Gigabyte g-Smart i120** и обновленного **Apple iPod Video** с 30-гигабайтным жестким диском.

За строгим дизайном обновленного iPod Video скрывается гораздо больше, чем можно ожидать.

Встречаем

Разговор о «конкурсантах» по традиции начнем с описания внешнего вида. КПК и коммуникатор очень похожи: сравнительно маленькие и тонкие, вес — что надо. Дизайн угловат, зато корпус лежит в руке, как влитой. iPod на фоне этих компьютеров-малюток выглядит красавцем: угольно-черная лицевая панель, зеркальная задняя крышка, минимум кнопок. И еще: плеер ***Apple*** заметно меньше и легче наладонников.

Отдельно отметим качество сборки участвующих в тесте устройств. Здесь все на высшем уровне: на люфт и зазоры между частями корпуса нет и намека. Замечание можно сделать лишь дизайнерам Apple — обновленная версия старшего iPod все так же собирает царапины, и дело здесь не только в свойствах и особенностях материала. К примеру, ***Gigabyte*** тоже использовала глянцевый пластик, но при этом прикрыла его тоненькой пленкой от царапин: при бережном использовании g-Smart i120 сохранит аккуратный вид и через год после покупки. LOOX N560 и вовсе сделан из прочного матового пластика, которому даже падения нипочем.

По итогам первого «этапа» три очка за дизайн, эргономику и скромный вес получает старина iPod. По одному баллу за заботу о внешнем виде отправляются в копилку коммуникатора Gigabyte и карманного компьютера Fujitsu-Siemens.

ОЦЕНКА	
iPod	3
LOOX	1
g-Smart	1

Что с начинкой?

Техническая составляющая КПК и коммуникатора вызывает уважение: первый оснащен мощным мобильным процессором **Intel PXA270** (624 МГц), второй — более новым, но чуть менее расторопным **PXA272** (416 МГц). Оба чипа относятся

к мощному семейству и отличаются возможностью изменения рабочей частоты в зависимости от нагрузки, а также встроенной защитой от атак при работе в сети. Объем оперативной памяти для обоих наладонников составляет 64 Мбайт.

В iPod установлено сразу два процессора с тактовой частотой 80 МГц. Оперативной памяти всего 32 Мбайт. Маловато. Но плееру много и не надо, ведь здесь нет необходимости в поддержке прожорливых приложений и выполнении сложных расчетов — все силы направлены на воспроизведение музыки и видео.

По качеству дисплея нет равных LOOX N560: картинка на 3,5-дюймовом сенсорном экране с разрешением 640x480 откровенно радует взгляд. Дисплей обновленного iPod заметно меньше (2,5 дюйма), но качество картинки также вполне пристойное. А вот g-Smart i120 по этому параметру заметно отстает: QVGA-экран размером 2,4 дюйма по диагонали — далеко не лучший вариант для устройства стоимостью свыше 800 долларов.

ОЦЕНКА	
iPod	0
LOOX	2
g-Smart	1

За выдающийся дисплей и серьезную начинку LOOX N560 получает дополнительные два очка.

Маэстро, музыку!

КПК и коммуникатор представляют собой полноценные компьютеры в миниатюре, что видно даже из приведенных выше технических характеристик. Оба аппарата работают под управлением операционной системы **Windows Mobile 5.0** и допускают использование практически любого программного обеспечения для работы с медиафайлами. Грубо говоря, наладонникам без разницы, в каком формате закодированы музыка или видеоклип — главное, чтобы была программа, способная воспроизвести файл.

С плеерами все намного проще. Никакого дополнительного софта нет, а круг поддерживаемых медиаформатов резко ограничен — запустить неподходящий файл невозможно в принципе.

Теперь перейдем непосредственно к звуку. Gigabyte g-Smart i120 оснащен особым аудиоразъемом, так что для подключения дополнительных наушников приходится использовать переходник из комплекта поставки. Звучит коммуникатор неважно. Огорчает даже не столько качество, сколько громкость — даже с классными наушниками коммуникатор не может заглушить шум метро. Полная противоположность i120 — iPod. На звучание плеера Apple равняются все конкуренты, и этим все сказано.

Честно говоря, после работы с наладонником Gigabyte на хорошее звучание КПК Fujitsu-Siemens мы и не надеялись. Поначалу звук и правда кажется невыразительным, но дополнительный софт с 10-полосным эквалайзером позволил нам добиться удивительных результатов. Широченный диапазон настроек придает желаемый оттенок любой песне, а выходной мощности с лихвой хватает, чтобы заглушить рев взлетающего истребителя. Отдельно отметим наличие встроенных динамиков у обоих наладонников. Последние не отличаются высоким качеством звучания, но «кричат» — будь здоров.

На этом этапе у нас выявилось два лидера: iPod и LOOX N560. Нельзя сказать, что КПК намного лучше плеера — все-таки далеко не каждый захочет возиться с эквалайзером, а iPod достаточно включить, и он зазвучит. Словом, КПК и плееру достается по два очка. Не обойдем вниманием и Gigabyte g-Smart i120 — чувствительный радиоприемник с памятью на 20 станций заслуживает одного балла.

ОЦЕНКА	
iPod	2
LOOX	2
g-Smart	1

Крупным планом

С проигрыванием видео все не так гладко, как с музыкой. Если наладонники воспринимают любой формат при наличии подходящих кодеков, то iPod частенько отказывается переваривать клипы. Чтобы воспроизвести видеоролик на «яблочном» плеере, нужно подогнать его под разрешение дисплея и перевести в подходящий формат. Гарантии от притормаживания никто не дает. Бывает, iPod просто не справляется с длинными фильмами и «задумывается» на пару секунд.

В случае с наладонниками качество видеопотока никто не ограничивает: запускать можно хоть HD-ролики, вопрос только в том, хватит ли мощности процессору. Как оказалось, уже в разрешении 640x480 g-Smart i120 начинает пропускать кадры и периодически тормозить. Оптимальный вариант — 320x240. Другое

Тем, кто готов слегка поступиться ценой, Fujitsu-Siemens LOOX N560 доставит массу положительных эмоций — в дороге, на даче или в номере отеля.

дело LOOX N560 — шустрый процессор позволяет без проблем крутить VGA-видео, а большой дисплей с приличным разрешением превращает картинку в конфетку. Нареканий никаких.

Коммуникатор Gigabyte отыгрывается за счет встроенного аналогового ТВ-тюнера. Хотите — верьте, хотите — нет, но g-Smart i120 легко справляется с ролью настоящего телевизора. Для просмотра телепередач достаточно подключить антенну из комплекта поставки и настроить каналы. Качество приема достаточно уверенное, а передачи можно сохранять в памяти.

На этот раз iPod у нас получает одно очко, g-Smart i120 — два (вы только представьте: телевизор в коробочке размером с пачку сигарет!), LOOX N560 — заслуженные три балла.

ОЦЕНКА	
iPod	1
LOOX	3
g-Smart	2

Толкин и Nukem

Не один час в дороге можно скоротать за интересной книгой или увлекательной игрой. Любой наладонник изначально способен работать с текстовыми файлами, вебстраницами и документами *Word*. Размер имеет значение лишь при работе с последними — на процессор здесь возлагается

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Модель	Apple iPod	Fujitsu-Siemens LOOX N560	Gigabyte g-Smart i120
Тип устройства	Карманный медиаплеер	Карманный компьютер	Коммуникатор
Операционная система	Нет	MS Windows Mobile 5.0	MS Windows Mobile 5.0
Процессор	ARM7TDMI, 2x80 МГц	Intel PXA270, 624 МГц	Intel PXA272, 416 МГц
Дисплей	ЖК, 2,5 дюйма (64 мм), 320x240	ЖК, 3,5 дюйма (89 мм), 640x480	ЖК, 2,4 дюйма (61 мм), 240x320
Встроенная память	30 Гбайт	196 Мбайт (128 Мбайт ПЗУ + 64 Мбайт ОЗУ)	320 Мбайт (256 Мбайт ПЗУ + 64 Мбайт ОЗУ)
Слот расширения	Нет	Secure Digital (SD)	miniSD
Диапазон частот	20—20000 Гц	20—20000 Гц	20—20000 Гц
FM-тюнер	Нет	Нет	78-108 МГц
Поддерживаемые форматы	TXT, AAC, MP3, Apple Loseless, WAV, AIFF, H.264, MPEG4, JPEG, BMP, GIF, TIFF, PNG, PSD	Любые совместимые с Windows	Любые совместимые с Windows
Беспроводная связь	Нет	Wi-Fi, Bluetooth 1.2, GPS (SiRFstar III), ИК-порт	Wi-Fi, Bluetooth 1.2, GSM, GPRS
Микрофон	Нет	Есть	Есть
Камера	Нет	Нет	2,1 Мп
Размеры	61x104x14 мм	71x116x14 мм	53x106x20 мм
Вес	136 г	160 г	150 г
Цена	$390	$640	$830

серьезная нагрузка. Для iPod же все ограничивается поддержкой TXT. Причем не в самом лучшем виде: есть ограничение на объем в 4 Кбайт, так что длинную книгу приходится разбивать на много частей.

У плеера дисплей расположен горизонтально, что несколько осложняет восприятие текста. Плюсы iPod: перенос по словам и довольно четкие буквы (прокрутка осуществляется сенсорным колесом управления). Надо ли говорить, что в плане удобства наладонники обходят медиаплеер по всем статьям? Они позволяют масштабировать текст, включать автоматическую прокрутку, оставлять закладки, копировать нужные абзацы и даже вносить коррективы в содержание. Приятный бонус — поддержка популярного формата *DjVu* (программу для работы с такими книгами ищите на нашем DVD).

Зато у iPod очень хорошо обстоят дела с аудиокнигами. Программное обеспечение Apple позволяет хранить книги отдельно от музыки, на жесткий диск без труда поместится полное собрание сочинений Толкина в формате MP3.

Тем, кто увлекается мобильными играми, лучше обратить взор в сторону карманных компьютеров. Количество игр для Windows Mobile давно перевалило за десять тысяч. Есть не только вариации на тему «змейки» и «тетриса», но и настоящие стратегии, ролевые игры и трехмерные стрелялки а-ля **Doom**. В плеерах игры скорее для галочки. iPod поставляется с набором предустановленных игр (пасьянс, арканоид и «Угадай мелодию»), причем есть возможность установки простеньких игр вроде **Pac-Man** и **Tetris**. Каждая дополнительная игра обойдется покупателю в пять долларов.

На этот раз оба наладонника получают по два балла за поддержку трехмерных игр и качественное отображение текста. Коммуникатору Gigabyte присуждается дополнительный балл за внешнее колесо прокрутки, удобство которого при работе с электронными книгами сложно переоценить. iPod получает один балл за работу с аудиокнигами.

ОЦЕНКА	
iPod	1
LOOX	2
g-Smart	3

Приятные необязательности

LOOX N560 и g-Smart i120, в отличие от любого плеера, позволяют выходить в интернет, работать со сложными математическими программами и обмениваться информацией с другими устройствами по беспроводным интерфейсам *Wi-Fi, Bluetooth* или через ИК-порт. Это важные преимущества.

Карманный компьютер Fujitsu-Siemens LOOX N560 отличается поддержкой функции USB-хост и наличием полноценного модуля глобального позиционирования. Чипсет **SiRFstar III** вместе с картой **PocketGPS Pro Moscow** позволяет выбирать оптимальные маршруты движения по Москве и области, обходить дикие пробки и добавлять промежуточные пункты по пути следования. Достаточно задать пункты отправления и назначения (улицу и номер дома), и система отметит яркой красной линией «правильный» путь. К сожалению, в помещении КПК крепко думает, прежде чем поймать необходимые спутники.

Коммуникатор, в свою очередь, легко справляется с ролью мобильного телефона. Можно записывать разговоры, включать автоответчик и набирать *SMS* при помощи экранной клавиатуры. В нагрузку идет 2-мегапиксельная камера со вспышкой. Качество снимков на вполне приемлемом уровне.

ОЦЕНКА	
iPod	0
LOOX	2
g-Smart	2

Обновленная табличка с баллами выглядит так:

Последний штрих

Что ж, КПК и коммуникатор вырвались далеко вперед и кажутся идеальными аппаратами для развлечения в дороге. Но не все так гладко, как хотелось бы. Объем встроенной памяти у наладонников ничтожно мал, а расширять его приходится за счет дорогущих флэш-карт. 30-гигабайтный плеер Apple на этом фоне смотрится очень выгодно.

Наладонники управляются при помощи стилуса. То есть для изменения уровня громкости или перехода на нужную музыкальную композицию в обязательном порядке нужно доставать аппарат из кармана. У g-Smart i120 есть цифровая клавиатура, но нащупать на ней нужные кнопки достаточно сложно. Между тем, управлять iPod можно вслепую — здесь все продумано до мелочей.

От одного заряда батареи Fujitsu-Siemens работает при интенсивном использовании около 5-6 часов. Для Gigabyte g-Smart i120 этот показатель составляет 4 часа, однако комплект поставки коммуникатора включает дополнительную батарею повышенной емкости (она значительно больше стандартной, но и почти в три раза «живучее»). Время автономной работы iPod составляет не меньше 14 часов.

Последние очки распределяются следующим образом: iPod получает по два балла за вместительность и живучий аккумулятор. Gigabyte g-Smart i120 достается заслуженное очко за дополнительную батарею в комплекте, а КПК Fujitsu-Siemens на этот раз нервно курит в сторонке.

ОЦЕНКА	
iPod	4
LOOX	0
g-Smart	1

●●●

Лидер у нас определился быстро — КПК Fujitsu-Siemens. По производительности и количеству дополнительных функций равных ему нет. Да и по качеству звука наладонник обходит грозный iPod. Однако карманный компьютер — это такая вещь, из которой сложно выжать максимум без предварительной настройки и установки дополнительных программ.

Медиаплеер — оптимальный вариант для тех, кому даром не нужна поддержка офисных документов, возможность выхода в Сеть, а также бонусы вроде GPS-модуля и функции USB-хост. iPod Video позволяет читать электронные книги, слушать музыку, смотреть кино и коротать время за простенькими играми. При этом на винчестер поместится аудиоколлекция из тысячи альбомов, а цена ощутимо ниже, чем у наладонников. О чем еще мечтать?

Gigabyte g-Smart i120 по очкам идет вровень с iPod, но здесь надо заметить, что большую часть баллов он набрал за счет оригинальности. Он позволяет смотреть телепередачи в дороге и использовать Bluetooth-совместимые наушники. Это здорово. Но стоит ли выкладывать за телефон с этими возможностями восемь портретов президента Франклина? Хороший вопрос.

ОЦЕНКА	
iPod	11
LOOX	12
g-Smart	11

Благодарим следующие компании за предоставление оборудования:
- ***RRC Group*** *(**www.rrcgroup.com**) — Fujitsu-Siemens LOOX N560;*
- ***Portalux*** *(**www.portalux.ru**) — Gigabyte g-Smart i120.*

Gigabyte g-Smart i120 — единственный на сегодня коммуникатор со встроенным телевизором. Выглядит шикарно, но и стоит немало.

Из жизни роботов

Алексей Талан
summa@mirf.ru

На все щетки мастер

Вряд ли человечество в скором времени променяет вкусный борщ на питательные капсулы и переселится на Красную планету, но одна мечта фантастов реализуется на наших глазах: роботам нынче смело можно поручить немало дел по дому. Американская компания ***iRobot*** вот уже несколько лет успешно продает пылесосы **Roomba**, а совсем недавно соперничать с ней взялась ***Evolution Robotics***. Последняя готовит «уборщика» с мощной навигационной системой *NorthStar*, благодаря которой робот перестанет бояться стен и катающихся офисных кресел.

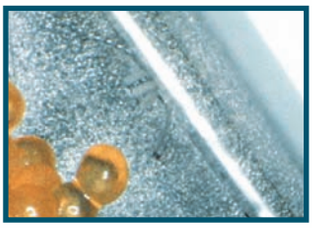
Рабочий принцип новинки прост. К обычной электрической розетке подключается излучатель инфракрасных лучей, по которым и ориентируется «уборщик» (на корпусе робота предусмотрено несколько световых детекторов). Машина не только засасывает пыль, но и моет полы не хуже опытной хозяйки. Сенсоры постоянно сканируют помещение, чтобы ни одно пятнышко не омрачило сверкающей поверхности. Чудо техники появится на прилавках в 2008 году, так что имеет смысл начать откладывать деньги — стоимость механического домработника будет довольно высока.

Микрорука

Руки механических версил должны уметь проделывать деликатные операции. Иначе как смогут они, например, отловить всех крошечных муравьев в квартире? Правильно функционирующую конечность удалось разработать инженерам исследовательского центра ***UCLA***.

Микрорука с четырьмя пальцами из силикона способна перемещать объекты диаметром меньше миллиметра. Материал устройства не взаимодействует с органическими веществами, поэтому «рука лилипута» пригодится для выполнения ряда биологических исследований.

Манипулятор шевелится благодаря полимерным емкостям в местах соединения пальцев и кисти. Емкости изменяют форму (надуваются подобно воздушному шарику) при подаче в них газа и тем самым двигают механизм. Такой принцип основан на сжатии газов и называется пневматикой, если вдруг кто не знает.



На колесах

Компания ***Bandai*** представила первого по-настоящему толкового робота-шпиона. 29-сантиметровая машинка под названием **NetTansor** предназначена для осуществления слежки (за друзьями или коллегами, например). На корпусе есть качественная веб-камера и три чувствительных сенсора, которые оберегают робота от падений с лестницы и неудачных поворотов.

Понятное дело, управлять роботом можно дистанционно. Для этого используется беспроводной интерфейс *Wi-Fi* и программное обеспечение из комплекта поставки. На компьютер в реальном времени передается картинка с веб-камеры. Виртуальный джойстик позволяет задавать направление движения робота и отдавать ему простые команды. При необходимости можно запрограммировать NetTansor на выполнение конкретных действий в зависимости от определенных звуков или смены обстановки. Стоимость игрушки сравнительно невелика — 420 долларов.

Телемедицина

Соединенные Штаты снова впереди планеты всей! В одной из больниц американского штата Мичиган на вооружение взяли роботов, которые могут серьезно помочь в выполнении сложных хирургических операций на расстоянии. Полутораметровые конусообразные машины оснащены камерами, большими дисплеями, динамиками и микрофонами. Если подключить такой аппарат к Сети, он без проблем организует видеотрансляцию, а значит, при необходимости опытные хирурги из любой точки планеты смогут дать совет коллегам.

Роботы передвигаются на колесной платформе и их можно использовать для обхода больных. Лечащий врач при этом получает возможность удаленно общаться с любым из своих пациентов. Будем надеяться, что инновация получит необходимую финансовую поддержку и в скором будущем придет и в российские медучреждения.

Алексей Талан

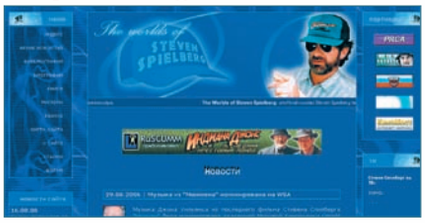
СЕТИ ИНТЕРНЕТА

summa@mirf.ru

elfworld.ru

Смастерили себе лук и отрастили волосы, как у *Орландо Блума*, но все никак не найдете единомышленников? **«Эльфийский портал»** давным-давно ждет вас. Сайт позволяет проникнуться культурой эльфов и узнать все о мирах, где они проживают. Щедро наполнены разделы «Творчество», «Галерея», «Видео» и «Музыкальный архив». В последнем представлены как зарубежные, так и отечественные группы. Мягкий зеленый дизайн страниц не напрягает глаз и отлично соответствует эльфийскому духу.

spielbergworlds.com



Хотите узнать все о гениальном кинорежиссере, на счету которого такие фильмы, как «Инопланетянин», «Искусственный разум» и «Война миров»? Загляните на **spielbergworlds.com**. На российском фан-сайте *Стивена Спилберга* можно найти подробную биографию режиссера, занимательные рассказы о съемках картин и фильмографию с 1959 по... 2008 годы. В новостной ленте регулярно появляются свежие интервью с Мастером, сведения о полученных премиях, а также краткие отчеты о ходе съемок новых фильмов.

harrypotterfanzone.com

Начать погружение в мир хогвартсовской магии лучше всего на англоязычном сайте **Harry Potter Fan Zone**. Поклонников и просто любопытствующих ждет полная энциклопедия мира *Джоан Ролинг*. Сложных слов пугаться не стоит — информация подана, как это водится в волшебных мирах, легко и понятно.

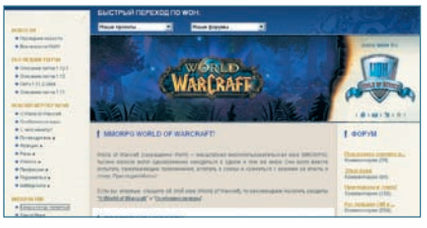
Здесь вы ознакомитесь с биографией писательницы, узнаете о тематических наборах конструктора Lego, прочтете стихи и посмотрите рисунки фанатов. При желании можно принять участие в горячих дискуссиях — благо посетителей довольно много. Владельцам мобильных телефонов рекомендуем обратить внимание на коллекцию картинок и мелодий.

pojo.com/magic

Карточная игра **Magic The Gathering** изобретена американским математиком *Ричардом Гарфилдом* в далеком 1991 году и, судя по количеству посетителей **pojo.com/magic**, сегодня стала более популярной, чем «дурак» и преферанс, вместе взятые. Сайт призван помочь познать премудрости игры. На нем собраны лучшие списки колод, ежедневно освещаются события из мира «Магии», ведущие мировые игроки отмечаются здесь увлекательными статьями.

worldofwarcraft.ru

Не мыслите жизнь без альтер эго в виртуальности и готовы пойти на все ради очередного level-up или командного похода за редкой тварью? Отечественный сайт о многопользовательской ролевой игре **World of Warcraft** станет для вас отличным подспорьем. Здесь можно разобраться в многочисленных патчах, вооружиться знаниями об Альянсе и Орде, расах, классах, профессиях, а также территориях, на которых проходит жизнь виртуальных героев.

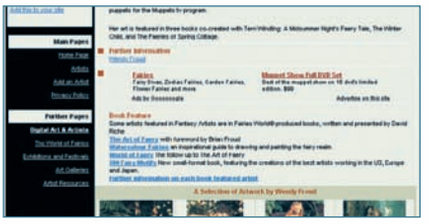


Искушенные игроки оценят раздел «Калькулятор талантов» — специальная программа позволяет набросать для себя «Карту мира» и схему получения умений персонажа. Есть сборник фанатских рассказов и файловый архив с сотней тематических видеороликов, скриншотов, обоев и музыкальных тем.

robocoparchive.com

Роботу-полицейскому, а попросту **Робокопу**, посвящены три полнометражных фильма, два телевизионных сериала, один мультсериал, сотня комиксов и десяток коллекционных фигур. Для каждого из этих проявлений Вселенной Робокопа на сайте **Robocop Archive — Stay Out of Trouble** подготовлен обзор с иллюстрациями. Отдельный раздел посвящен экипировке Робокопа и другим машинам из одноименного фильма. Дизайн — что надо. Навигация — проще не бывает.

fantasy-artists.co.uk



Сайт **Fantasy Artists** знакомит посетителей с творчеством современных фэнтези-художников. Здесь собраны участники из Великобритании, Европы, Канады, Северной Америки, Азии и Австралии. Художников море, при этом каждый из них представлен по меньшей мере пятью-шестью работами. Картины едва ли оставят равнодушным любителя фантастических миров, поэтому рекомендуем время от времени поглядывать на часы.

ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ, ЮМОР, КОНКУРСЫ И ПОЧТА

Читальный зал: *ЧАСТЬ ЖИВОЙ ПРИРОДЫ* 164

Спасение утопающих — дело рук самих утопающих, а спасение дракона — дело лап самого дракона! Правда, Общество охраны живой природы с этим не согласно, но вот что по этому поводу думает дракон — вы узнаете, прочитав новый рассказ Валерии Вербининой.

Читальный зал:
ПОБЕДИТЕЛИ КОНКУРСА «УЖАС-2006» 166

В октябре «Мир фантастики» совместно с издательством «Корпорация Сомбра» и интернет-порталом stephenking.ru проводил конкурс короткого рассказа «Ужас-2006». Рассказы победителей — Татьяны Кигим, Михаила Павлова и Вячеслава Рогожина — вы можете прочитать на страницах этого номера журнала.

Комната смеха: *ОДЕКОЛОН* 170

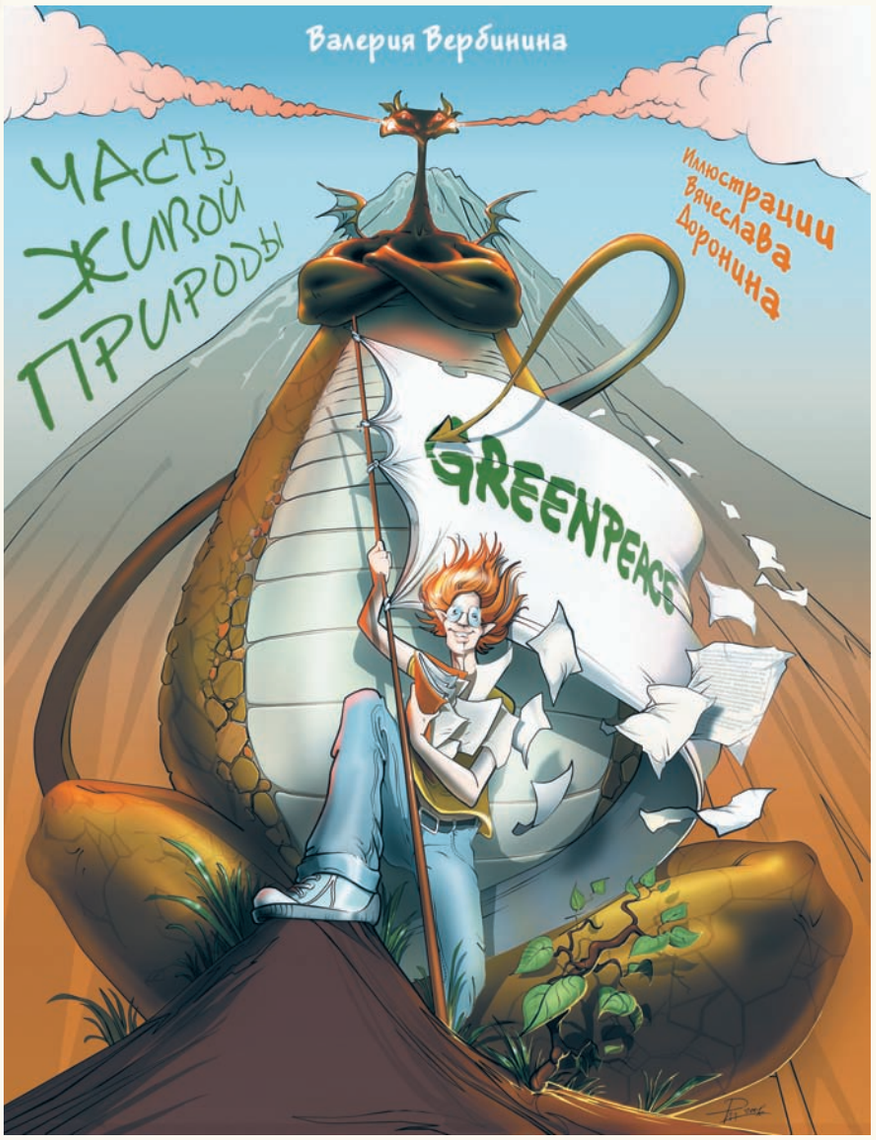
Кто из начинающих писателей не мечтает быть знаменитым? Подписывать книги восхищенным поклонникам, получать букеты цветов и быть почетным гостем всяких важных мероприятий? И вы хотите? Стали уже? Так может, все написанное — это про вас?

Комикс: *БЕЗ ВАРИАНТОВ* 171

Конкурсная площадка: *КРОССВОРД* 172

Почтовая станция: *БЕСЕДА С ЧИТАТЕЛЯМИ* 173

Общение с редакцией «МФ» продолжается. В этом выпуске: о страшных чудовищах, новых рубриках и телепортации на работу.



Дорога бежала прямо, пока ей не надоело; тогда она свернула направо, но передумала и, сделав пару зигзагов, незаметно подкралась к пещере. Табличка на наглухо запертой громадной двери гласила:

ОСТОРОЖНО
ДРАКОН КРОВОЖАДНЫЙ
График работы — ежедневно без выходных, кроме 32 января, 27 ноября и 11 флореаля.
Обеденный перерыв круглосуточно с доставкой на дом.

Сбоку от двери висел замызганный электрический звонок — надо полагать, для удобства посетителей. Один из них как раз в это мгновение замешкался перед пещерой и то протягивал руку к звонку, то отдергивал ее. Наконец он набрался храбрости и решительно нажал на кнопку. Тотчас надпись на двери исчезла и вместо нее появилась другая, выведенная огненными буквами: «Просьба не беспокоить».

Ни внешний вид предупреждения, ни устрашающий рык, донесшийся, казалось, откуда-то из-под земли, не возымели, однако, решительно никакого действия на посетителя. Выждав, он снова нажал на кнопку. Огненные буквы угасли, и на двери показалось: «Если вы решились на самоубийство, добро пожаловать!».

Посетитель в нетерпении готов был протрезвонить третий раз, но тут дверь с грохотом отъехала в глубь скалы, и из проема, сотрясая землю, выползло невообразимых размеров чудовище. Дракон был в отвратительном настроении: его мучила изжога, а все оттого, что он по неосторожности проглотил рыцаря в железобетонных доспехах. Чудовище тяжело повернулось на всех четырех лапах и с недоумением уставилось на диковинное существо, посмевшее его потревожить.

— Здравствуйте, — сказало существо, вежливо кашлянув.

— Это что такое? — пробормотал дракон, совсем падая духом. Он чувствовал себя оскорбленным до глубины своей драконьей души. Вместо широкоплечего богатыря на роскошном скакуне, роющем копытом землю, перед драконом предстало нечто, что язык видавшего виды зверя и человеком-то не повернулся бы назвать. Востроносый, вихрастый, тощий, как жердь, и к тому же — в очках. Дракон был потрясен.

— Надо же, как измельчал ваш род, — вздохнул он. — Ну, давай драться, что ли.

— Я не для этого пришел! — отчаянно вскрикнул вихрастый.

— А для чего? — удивился дракон. — Сколько себя помню, вечно шляются тут всякие, кричат: «Выходи на смертный бой, стоглавая гадина», а все от некультурности и невежества. У моего троюродного дяди Змея Горыныча было три головы, это верно, но ста голов ни у одного дракона отродясь не водилось. Бабушка моя, Лернейская гидра, ох как гордилась своими девятью головами, но, как и всякой женщине, они ей были нужны исключительно для красоты — нет чтобы для дела! И тут является к ней этот Геракл-Фигакл — тоже мне богатырь! — и ну давай расшаркиваться, похвалы медовые петь, я, мол, хочу вас в жены взять, талисман души моей! И поверила она ему, бедняжка, — нет чтобы беспристрастно на себя в зеркало поглядеть! А он выхватил меч и поотрубал ей все девять голов, да и концы в воду.

— Однако же, — пробормотал посетитель, — как вы интересно... э-э... рассказываете... А я-то думал, Геракл ее в единоборстве честном победил. Ну, как мифы говорят.

— Ха! — саркастически заметил дракон. — Он знает! Это же была моя бабушка, не твоя, верно? Как он мог ее победить честно, если у нее было восемь голов смертных, одна бессмертная, — да все, увы, без мозгов? — дракон тяжело вздохнул, и верхушки деревьев слегка занялись пожаром от его дыхания. — Вот так и оклеветали мою бедную бабушку, гремучую старушку, а было-то ей всего три тысячи лет без полсотенки! Это все оттого, что о драконах пишут люди. Вот если бы драконы сами о себе писали, вы бы узнали много интересного. Ну ладно, — деловито заключил он, — заболтался я тут с тобой, а мне ужинать пора. Доставай свой меч, или лазерный дырокол, или что там у тебя припасено, и начнем.

— Я пришел с миром, — дрожащим голосом вымолвил вихрастый: уж больно грозно выглядел дракон, приглашая его к поединку.

Дракон облизнулся огромным красным раздвоенным языком, на котором без труда уместилась бы танковая колонна наступающей армии.

— Похоже, я переоценил тебя, человече, — сказал он задумчиво. — Кто ты такой, в конце концов?

— Я Тимофей Лягушкин, — гордо сказал вихрастый.

Дракон разочарованно хмыкнул.

— Оно и видно.

— Я заместитель председателя общества охраны живой природы, — пояснил Тимофей, на всякий случай протерев запотевшие очки и водрузив их обратно на переносицу.

Дракон поднял переднюю лапу, яростно почесал у себя за шеей и извлек оттуда приличных размеров слона. Несильно размахнувшись, он швырнул паразита куда-то за горы. Тимофей невольно вжал голову в плечи.

— А ко мне это имеет какое отношение? — прорычал дракон.

— Самое прямое, — с готовностью отвечал Тимофей. — Вы — последний дракон на Земле.

Дракон поднял глаза к пасмурному небу, что-то прикидывая про себя.

— Вроде так, — нехотя признался он. — Ну и что?

— Как «что»? — изумился Тимофей. — Вы — часть живой природы. Неповторимая. Единственная. Больше таких, как вы, не будет. Вас необходимо охранять... оберегать, понимаете?

— Кто я, по-твоему, такой, чтобы меня оберегать, а? — внезапно разозлился дракон. — Мне только восемьдесят веков стукнуло! Память в отличном состоянии, зубы тоже, на аппетит не жалуюсь, диабетом не страдаю. Только одно плохо.

— Что? — с надеждой спросил Тимофей.

Облако наехало дракону на нос. Зверь поморщился и отогнал его.

— Небо стало слишком низкое, — объяснил он. — Во времена моей юности оно было повыше.

— Гм, — сказал Тимофей растерянно: надо же было что-то сказать.

— Да богатыри перевелись, — не унимался дракон, — теперь не то что три дня сражаться без отдыха, они и пять минут без допинга выдержать не могут, халтурщики несчастные! Не богатыри, а срам сплошной, — заключил дракон. — А с другой стороны, может, это даже и хорошо; может, я и уцелел благодаря этому.

— М-м, — промычал Тимофей. — Послушайте, дружище...

— Человек дракону не друг, — сухо сказал дракон, — а, я бы сказал, как раз наоборот.

— У нас хорошие условия содержания, — вкрадчиво пел Тимофей. — Первоклассные. Никто не жаловался. Подумайте сами: вы — последний дракон. А вдруг какое-нибудь несчастье? Природный катаклизм? Несварение желудка, наконец. А на носу — тяжелая старость без пенсии и сыновней заботы. Вы ведь один! Совсем один. И некому вам помочь. А тут...

— Да я что, виноват, что я один остался? — завопил дракон в крайнем раздражении. — Кто перебил всех остальных драконов? Вы. Кто распространял про нас сказки, будто мы умыкаем невест и сжигаем города? Вы. А про целебные свойства драконьей крови кто плел небылицы? Тьфу! — дракон плюнул огненным смерчем, от которого зампред едва успел уклониться, — даже челюсти сводит, как подумаешь об этом!

— Наилучшее обслуживание, — лепетал Тимофей. — Личный ветеринар, приватизированная пещера с видом на океан. Вы ведь последний! И единственный. Ни детей у вас не будет, ни внуков. Так чего вам стоит...

— В зоопарк не пойду, — категорически сказал дракон. — Ни за что.

— Как это? — изумился Тимофей. — Куда же вы денетесь?

— Никуда. Мое место — здесь.

— Нет, так не годится, — решительно сказал Тимофей. — Мы так не договаривались.

Дракон свысока поглядел на него: когда головой упираешься в облака, это очень легко сделать.

— Боюсь, я ничем не могу тебе помочь, — сказал он.

— Но вы обязаны...

— Нет. И знаешь что, уходи-ка ты лучше отсюда подобру-поздорову.

— Вы об этом пожалеете, — бледнея, шепнул Тимофей. — Думаете, вы живете среди гор и лесов, и вам все можно? Этот участок уже куплен на корню компанией «Организэйшн нон-профит сивилизэйшн». Скоро здесь не будет ни гор, ни деревьев.

Дракон вздрогнул и распрямился.

— Это мы еще посмотрим, — весело сказал он.

— А я-то хотел вас спасти, — сказал Тимофей с омерзением. — Сделать как лучше. Вы просто отвратительный старый ящер, вот вы кто. Помесь диплодока с птеродактилем.

— Ну, в отличие от диплодока, я все-таки не травоядный, — язвительно изрек дракон и дохнул огнем на «зеленого». Как и все драконы, он был наделен парадоксальным чувством юмора.

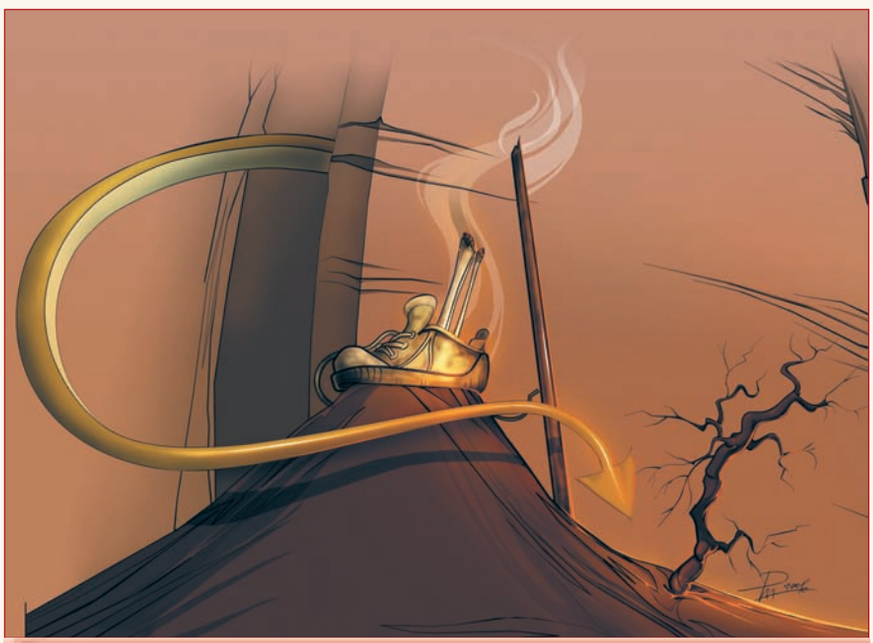
Защитник живой природы изжарился за считанные секунды. Дракон проглотил его и довольно рыгнул. Хорошее настроение мало-помалу возвращалось к нему: он знал, что завтра и еще много-много лет его ждет сытный обед. Люди никогда не уймутся: это у них в крови.

— Чем был бы наш мир без дураков, — с удовлетворением пробормотал дракон и, уползши в пещеру, тихо прикрыл за собой дверь.

© В. Вербинина, 2007.

Об авторе

Валерия Вербинина — автор десяти с лишним книг в жанрах исторического и современного детектива, исторической прозы, новеллизаций телесериалов. Время от времени сочиняет рассказы, как фантастические, так и детективные. Ее произведения публиковались в отечественных периодических изданиях. Любимые авторы Валерии — Сомерсет Моэм, Михаил Булгаков и французский фантаст Борис Виан. Писательница живет и творит в Подмосковье.



«Чем был бы наш мир без дураков», — с удовлетворением пробормотал дракон и, уползши в пещеру, тихо прикрыл за собой дверь.

Татьяна Кигим
Иллюстрация Веры Лобовской

Розы цвета газового пламени

Я мечтаю жениться на девушке с голубой кровью. Будет ли она принцессой, или аристократкой, или незаконнорожденной дочкой какого-нибудь короля, стянутого с трона, растерзанного толпой, — мне все равно; право слово, в этом нет совершенно никакой разницы. Она, конечно, должна быть хрупкой и бледной, с тонкими синими жилками, просвечивающими под прозрачной кожей, и бледным румянцем на скулах цвета газового огня.

Голубоватый свет телевизора и пламя газовой плиты — я боготворю их в синей темноте гаснущих сумерек; я не люблю свечи, у них неправильный свет.

Я бы, наверное, хотел, чтобы пришла война, — говорят, в войну в окнах зажигается тревожная синь. И вся война — синего цвета. Я люблю синий цвет. Я с детства живу ляпис-лазурью, кобальтом, ультрамарином, бирюзой и индиго.

Когда-нибудь я женюсь; пока же женщины мелькают в моей жизни подобно ослепительно синим молниям, чтобы сгинуть в чернеющих небесах. Я терпелив.

Души у них нет. Я, по крайней мере, не обнаружил души ни в одной из женщин. Сердце, конечно, есть. И поверьте, даже у самой каменной, самой бессердечной стервочки сердце состоит из мяса, крови и тонких-тонких прослоек жира. Но мы ведь говорим о возвышенном? Я скажу вам: сердце — как роза. Сердце — как сгусток пламени, сорвавшегося с конфорки. Сердце синего цвета — как часто дарят его друг другу влюбленные — открытками и шелковыми подушками. Сердце — как синяя птица, оно вмещает поразительно много счастья.

Я верю, что они были счастливы со мной; как же иначе? Я осыпал их лепестками роз. Я любовался тем, как бледнеет их тело, приобретает нежный синюшный оттенок. В моей морозилке не так много места, хотя я купил довольно большую камеру; поэтому от каждой моей подруги приходится оставлять совсем немного: тонкую посиневшую кисть, на которой так трепетно билась жилка, нежную узкую ступню с ногтями, синими до черноты — такой эффект дает сдавливание клещами или обычной дверью; и, конечно, голова — эти милые головки выстроились рядами в моей морозилке, все, кроме одной. Мама, наверное, счастлива — она всегда хотела, чтобы я дружил с девушками аристократического типа. Папа учил меня быть снобом. Надеюсь, они довольны в окружении своих потенциальных невесток.

Стихи. Стихи всегда василькового цвета. Ей — последней, самой любимой — не очень нравился синий цвет. Она говорила, он не способствует нормальному сексу. Чушь — дизайн моих комнат ее возбуждал. Она накидывалась на меня, срывая свое белье цвета индиго.

Я хотел сохранить ее целиком. Но — увы, я слишком большой романтик.

Может, мне стоит отрастить бороду и выкрасить ее в синий цвет? Это будет восхитительной шуткой. Это очень модный цвет в этом сезоне: ужасно много девушек строит из себя Мальвин. Их, модниц, приятно разбирать, как пластмассовых кукол, на части, и глядеть в голубые глаза, перекатывая их на ладони.

В тот вечер я хотел увидеть, как вспыхнут волшебным пламенем голубого карбункула ее восхитительные волосы цвета туч. Это было божественно: сверкающее облако обняло легкую летящую прическу сверкающим шаром искр и бриллиантового сияния. Жаль, слегка подпортилась кожа, поэтому голову пришлось похоронить. В качестве компенсации я оставил себе кисть с тонкими пальцами, и не одну, а две стопы.

Сегодня удивительно синий день. Я навещу ее, я чувствую грусть, она была последней, она была богиней.

Я кину на ее могилу синие-синие розы, какими бы их мог нарисовать Дальтон.

На кладбище далеко добираться; автобус ходит не так уж часто, ведь это окраина города. К сожалению, я не могу приехать к ней, моей голубой мечте, на машине, потому что эти идиоты не выдали мне права. Врач сказал, что я могу перепутать цвета светофора. Но, по-моему, блеклый зеленый и опасный, тревожный, будоражащий синий перепутает только кретин.

Я справлялся, можно ли приобрести эскизы Врубеля на аукционе. Мне снится Царевна-Лебедь, прекрасная, мертвая и холодная. Репродукции «Демонов» перемигиваются зимними вечерами.

Я выхожу за ограду кладбища, оставив себе одну розу с полуосыпавшимися лепестками. Впереди идет девушка, волосы выкрашены в модный цвет оттенка сигаретного дыма. Я пристраиваюсь сзади и шагаю за ней некоторое время. Пряди цвета синей ржавчины сводят меня с ума.

Сейчас я подойду и познакомлюсь; она немного поломается, но выпьет со мной «Кюрасао» в баре по пути домой.

Я никогда не ошибаюсь в своем выборе, все мои девушки — настоящие аристократки.

В их венах течет голубая кровь.

Я проверял.

© Т. Кигим, 2007

Об авторе

Постоянные читатели «МФ» уже знакомы с творчеством калининградского автора Татьяны Кигим. По образованию историк, она много лет работает журналистом. Помимо фантастики во всех проявлениях, главные хобби писательницы — история, живопись и литература. Татьяна — участник и призер сетевых конкурсов «Грелка», «Мини-проза», «Царкон», «Эквадор» и других. Для конкурса «Ужас-2006» был написан и публикуемый нами рассказ.

Михаил Павлов

ДЕЛЬФИН

Иллюстрация Веры Лобовской

Сумрачные волны неспешно и величаво перекатывались, без устали качая в холодных ладонях своих посиневшее мужское тело.

Покойно сиял небосвод, застланный тонко-серым облачным покровом. Ветер метался над бесконечным морем, лезвием снимая пену с вздымающихся валов; белые птицы резали воздух криками. На западе тянулась темная нить каменистого берега, труп медленно сносило все дальше от земли.

●●●

...Паника вновь охватывала сознание своими костистыми руками. Радость спасенного обратилась истерикой. Соленая, пахнущая йодом вода била в глаза, нос, рот. Зверь с фырканьем уносил его от побережья быстрее течения. И тогда человек отпустил высокий гребень животного, за который недавно, счастливый, хватался обеими руками. Нужно было плыть в другую сторону одному... Но зверь, потеряв его, тотчас вернулся. Иссиня-серебристое двухсоткилограммовое существо носилось вокруг, упруго толкало грудным плавником, не давая грести к побережью. Человек вслух умолял зверя остановиться, но неистовая игра продолжалась.

Сколько времени он уже в воде? Судорога вцепилась в левую ногу. Он рыдал, и море собирало его бессильные слезы. Последнее, что увидел он, было мраком в одном из глаз зверя. Последнее, что уловил его слух, было всплесками большого сильного тела о воду и радостным переливчатым щебетом убившего его существа.

●●●

Стараясь не глядеть в замершее, с отражающим небесную серость взглядом лицо девушки, Андрей заледеневшими крючьями пальцев цеплялся за надетый на ней спасательный жилет. Лодка уже скрылась в глубине. Кругом только холодное безжалостное *море*. Тонкая недосягаемая полоса земли вдали. И он один в воде, хваткой капкана обнимающий мертвую женщину.

Когда среди шума ветра и вод Андрей впервые услышал веселый чирикающий свист, он просто не поверил себе. Когда Андрей увидел приближающееся создание, странное ошалелое счастье вытеснило страх и холод.

К нему плыл дельфин.

●●●

—...Андрей! Это акула?! — Марина криком своим вытолкнула его из глухого молчаливого ступора.

— Не кричи, — прошептал Андрей, не оглядываясь на девушку. В пенящихся волнах проносился высокий спинной плавник, навинчивая сужающиеся круги, центром которых была их лодка.

— Я боюсь, Андрей... — ветер слизывал слезы с ее щек.

— Я тоже, Марина. Я — тоже...

Блестящий серо-голубой плавник гипнотизировал неумолимым близящимся движением. А потом внезапно исчез.

— Андрей... — тихо позвала его Марина, зачарованно оглядывая тревожную поверхность моря. — Она уплыла?

— Ни слова, — произнес Андрей, и лодку встряхнуло от удара. Девушка закричала, Андрей вонзился пальцами в деревянный борт. Что-то вновь врезалось в дно лодки, и спустя мгновение опять. Треск досок, исступленная качка, тонкие женские вопли и отрешенное ощущение нереальности в остекленевших глазах... Ногам стало мокро, лодка быстро набирала воду.

— Это не акула... — мчащийся куда-то воздух сорвал песчинки слов с уст Андрея. Марина ничего не слышала, она вскочила на ноги, в неясной загнанной надежде попыталась прыгнуть в воду, но лодку снова сильно качнуло, и девушка полетела спиной обратно. Упала, ударившись затылком о борт, и замерла, будто обессилев.

Андрей долго звал ее по имени, но та не отвечала.

●●●

Вскоре они позабыли обо всем, что могло помешать их уединенной интимной радости. Он придавил ее ко дну лодки, чтобы их не было видно с берега. Расстегивая друг на друге одежды, они старались быстрее прильнуть к нагой плоти любимого, чтобы согреться. Торопливость дыхания, нежность движений, трепет ресниц...

Занимаясь любовью, они не замечали, как лодку течением тянуло прочь от земли.

Молодожены...

●●●

Вдвоем они шли по темным гладким камням. Он держал ее ладонь. Пульсируя огромным льдисто-черным сердцем, море тянуло к их обуви свои многоперстные пенные длани.

— Мы будем кататься одни? — спросила она, улыбаясь голосу вод и блистающе-облачному ореолу над ними.

— Да. Я буду на веслах. Далеко заплывать не будем — спасательный жилет только один.

— Но с нами же ничего не случится, — теперь она улыбнулась ему.

— По крайней мере, ничего плохого, — лукавая усмешка промелькнула на его лице.

Они остановились.

На острых кинжалах камней лежал вытянутый эластичный глянцево-серый мешок. Совсем недавно это было живое, влюбленное в жизнь существо. Ныне — лишь мясо, прекрасная оболочка, изуродованная обескровленной раной от гарпуна. Над трупом возвышался загорелый кавказец. Новобрачные прислушались к тому, что говорил он, обращаясь к ветру и морю.

— Их было двое. Только двое на целом свете. Им не нужно было стадо. У них был весь мир и они сами. Что же мы делаем? Самка... Значит, *он* остался один. О чем он думает, плывя в черноте? Может, о мести?..

Море осторожно касалось мертвого дельфина набегающей волной.

© М. Павлов, 2007

Об авторе

Казанский писатель Михаил Павлов учится на четвертом курсе Владимирского юридического института при ФСИН РФ. Пробовать силы в творчестве начал довольно давно, серьезно занимается писательством уже два-три года. Любимые жанры — психологический триллер, мистика. «Дельфин», идею которого подсказала девушка нашего автора, был написан для конкурса «Ужас-2006». Это первая публикация писателя.

Вячеслав Рогожин

КАРЕЕ

Иллюстрация Веры Лобовской

КрАЗ, груженный лесом, перевернулся у самого озера. Следы аварии скоро убрали. Но сосновые стволы скатились в воду, скрылись из вида. Искать их не стали. У берега всегда наблюдалось легкое течение. А поросль ив, нависшая густыми ресницами над янтарной водой, многое могла утаить и от самого пристального взора.

Сейчас озеро Карее было погружено во мрак. Берегов словно не существовало. Плотное кольцо тумана, в летние месяцы постоянно висевшее над озером, надежно скрывало от внешнего мира водную гладь, мерцающую во мраке отблесками небесных огней. Плот, сложенный из толстых сосновых бревен.

— ...Лицо белое, как творог, — вещал Михаил, белобрысый паренек одиннадцати лет от роду, размахивая длинными рукавами дедушкиного свитера, — неподвижное... Глаза вылупил, все шепчет, шепчет: «Земля волной. Машина навзничь!».

Витя, его товарищ, прихлопнул комара на бритом затылке. Лениво ответствовал:

— Ерунда. Коли бы так землю тряхнуло, то и деревню снесло. Бухой он был! Батя, как нажрется, тоже всякую чушь городит. А что морда белая, известно, горячка такая.

— Горячка, как же... Ты дальше слушай! Дед Афанасий подбежал, в лицо ему глянул. И отстранился. «Сергей, — говорит, — ты, что ли?». Водила очухался малость: «Я!». Афанасий ему: «У тебя ж глаза голубые были. А теперь — смотри... Карие!». Водила глянул в осколок бокового зеркала. Выгнулся весь, аж кости хрустнули. И упал замертво!

— Ребята... — уже в который раз прошелестела маленькая Иришка, съежившаяся от ужаса посередке плота. — Поплыли к берегу... Боюсь!

— Тебя же предупреждали, страшилки рассказывать будем. Сама напросилась. Сиди и слушай! — безжалостно пресек причитания Михаил.

— Я думала, вы про монстров. Как в лагере...

— Монстры... Это для малышей! А здесь только правду можно. Здесь ящер лежит! Он брехунов не любит.

— Какой ящер?! — воскликнула девчушка и принялась озираться по сторонам.

— Древний... Раньше ж только ящеры жили. Огромные, больше гор! А потом астероид упал. Резко похолодало. Им наше теперешнее лето, как нам зима. Замерз ящер. Почти... Видишь, небосвод кружится? Глазом вертит. Только это и может! Закрутит, завертит, и все... Капут!

— Да в нашей округе вообще странностей много, — задумчиво произнес вдруг Витя. — Прадед мой язычником был. Перед смертью немало о местах здешних порассказал. Говаривал, если обежит кто за день три раза по три вокруг тумана, то мреет.

— Как это, мреет? — дрожащим голоском произнесла Ира, укутавшись поплотнее в теплый комбинезон.

— Ну... По-разному бывает. Иногда и не изменится человек вроде. Но у других от вида его мороз по коже... Да, нельзя мрелому на отражение свое смотреть. Вмиг окоченеет!

— Ужас. В зеркальце не посмотреться! — пискнула Иришка. — Это... Как водитель?!

— Не-е. А зачем ему вокруг озера бегать? Хотя... — Витя задумался.

— Что — хотя?

— Лесопилка сразу за туманом. Пока одна машина разгружается, другая уже на подходе стоит. Две дороги сделаны, чтобы разъехаться. По обе стороны Карего.

Ребята стали прикидывать продолжительность рейсов КрАЗа, заспорили. А Иришка подняла глаза к звездам. Сказала чуть слышно:

— Точно вертится...

— Кто?! — хором воскликнули мальчишки.

— Глаз... Я чувствую, он смотрит на нас. Откуда-то. Нет, это плот, наверное, вращается. Водоворот, может? Слушайте...

— Ну, Ира?!

— Вокруг тумана обернуться. Внутри... Одно и то же, наверное?

— Мишка! — воскликнул Витя и побледнел так, что лицо его отчетливо проявилось во мраке. — Быстрее к берегу!

Ребята отчаянно гребли совковыми лопатами, позаимствованными еще днем в сарае. Но тяжелый плот, такой маленький на фоне круглого озерного зрачка, слишком медленно смещался к стылой полосе тумана.

— Мальчики... Осторожнее... Я чувствую, ему больно... — шепотом, словно сквозь дрему, произнесла Иришка. — Чувствую...

Они обернулись. Но узрели в лунном сиянии взгляд неожиданно темных глаз. И только упорнее стали врезаться ржавым железом в янтарную, насыщенную звездными бликами воду.

Слеза покатилась по щеке девчушки. Она моргнула... Берега схлопнулись и разошлись вновь.

●●●

...Огромная, белесая линза тумана пялилась в пустоту, лишь чуть касаясь берега зыбким краем. Иришка очнулась первой и сразу разглядела тела друзей у кромки призрачного купола, слабо мерцавшего в небесном свете. В полной тишине Ире послышалось их дыхание. Она осторожно обогнула обломки плота, подкралась поближе, всмотрелась в лица ребят... И отшатнулась, заплакала. Но встрепенулась вдруг, словно что-то припомнив. Принялась суетливо рыться по карманам. Наконец извлекла какой-то предмет. Тонкий, округлой формы. Зажмурила глаза, чтобы ненароком не глянуть на ровные грани. С величайшим сожалением провела пальцами по холодной поверхности. И швырнула в тусклое пламя тумана. Без всплеска кануло зеркальце в карие воды.

© В. Рогожин, 2007

Об авторе

Владислав Рогодин, аспирант физфака СПбГУ, увлекается творчеством с пяти лет. Начинал со стихов, лет семь назад взялся и за прозу. Неоднократный победитель разнообразных литературных конкурсов, автор научно-популярных статей. Член питерской студии фантастики А. Балабухи и Л. Смирнова. Рассказ «Карее» Владислав написал на конкурс «Ужас-2006».

Иллюстрация Александра Ремизова

ОДЕКОЛОН

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ РОМАН

Один писатель — не сказать чтобы гениальный, но и не бездарный — попал в беду. То есть сперва-то он ни о чем таком не подозревал, и более того, уверен был, что наоборот, от случившегося проистекут разновсякие блага и для него, и для окружающих. Однако ж ошибся.

Дело было так. Писатель (назовем его Ивановым, ибо надо же как-нибудь назвать, без фамилии человек не человек, а возьмешь какую пооригинальней, Гаррисон, например, или Шекли, — непременно найдутся читатели, которые решат, будто ты намекаешь на что-нибудь эдакое; а реальные Ивановы и так уж пострадали сверх меры от пользования их фамилией, воспользуемся же и мы, заранее пред ними извинившись) — так вот, писатель Иванов (...а имя все-таки дадим ему оригинальное, Бонифаций), писатель Бонифаций Иванов — настали времена! — сделался знаменит. Не то чтобы абсолютно, в какой-нибудь Руанде о нем, конечно, и слыхом не слыхивали, но в пределах своей отдельно взятой страны — знаменит, и сильно. То есть, опять же, поклонницы на лестничной площадке с букетами гладиолусов еще не ночевали, но выйди он, допустим, на площадь и скажи: «Я — Бонифаций Иванов!» — непременно отыщутся те, кто спросит с придыханием: «Что, тот самый?!». А у иных даже совершенно случайно и книги с собою будут ивановские, так что придется автографы ставить. Слава, блин!

Его, конечно, это все радовало. Самолюбию льстило. Тиражи тоже «все выше, и выше, и выше» — а вслед за ними гонорары. Ну и, знаете, пишется-то легче, когда востребован.

Как вдруг на одной творческой встрече подходит к Бонифацию нашему Иванову такой себе неприметный человечек. Симпатичный, глаза улыбающиеся, руку жмет, книжку дает подписать. И между делом сообщает, что работает он в фирме по производству одеколонов. Как-то они там нынче по-особому называются, Иванов и не запомнил (а нам лень уточнять). В общем, все на фирме просто с удовольствием читают книги Бонифация, да-да, с у-до-воль-ствии-ем! И хотели бы попросить вот о чем... Не мог бы многоуважаемый Бонифаций вставить марку их одеколона в свой следующий роман? Буквально в одном месте, буквально двумя словами упомянуть (марка именно из двух слов состоит). А? В качестве же благодарности фирма... (но здесь история на некоторое время прерывается, ибо коммерческая тайна есть коммерческая тайна; да и не существенно это).

Одеколонами данной фирмы, так уж получилось, Бонифаций сам пользовался. С удовольствием. Да и то, что скрыто от нас по причине коммерческой тайны, очень привлекало его. Делов-то — один раз упомянуть! Для хороших людей — и два раза не жалко!

Литредактор вставки не заметил или заметил, но придираться не стал. И понеслось! Читатели сперва недоумевали, потом посмеивались, потом самые сообразительные и завистливые начали злословить, дескать, продал первородное право за чечевичную похлебку и т. д. Потом уж выискивали нарочно, где и как Бонифаций упомянул марку любимой фирмы в новом своем произведении. Это стало своеобычной игрой: он ухитрялся придумывать неожиданные способы прорекламировать одеколон, читатели рано или поздно их вычисляли. Самому сообразительному фирма давала приз. Информация распространялась, как круги от брошенного в воду камня; Иванов стал еще более знаменит, давал интервью, выступал по телевизору... только обнаружил вдруг, что интересуются уже не его книгами, а тем, насколько ловко удается ему вставить в них упоминание об одеколоне. Доходило до смешного: он в одном рассказе забыл про чертов одеколон, так читатели сами нашли «намеки», числом семь. Иванов встревожился, долго разговаривал с руководителем фирмы; расстались друзьями, но обиду директор, кажется, затаил — отныне Иванов решил: никогда больше! ни слова про одеколоны!! лучше сдохну!!! — да только зря все это оказалось. Что ни скажет Бонифаций, что ни сделает — все улыбаются понимающе, в ладоши хлопают («Ай да Иванов!») и ему же рассказывают, как ловко он только что одеколон прорекламировал — акростихом, жестом, наконец, просто молчанием. Ай да Иванов!

Он и умер уже. (А кто бессмертен?! Только слава...) Умер, душа крылатая вознеслась к вратам Рая, а небритый мужик со связкой ключей зыркнул на Бонифация хмурым оком, принюхался и сказал: «Ишь, надушился! Все в игры играешь, думаешь, не поймем, что к чему. Да нет, Иванов, знаем, читали-с. Другого кого дури. А пока не смоешь запашок — не пущу, и точка!» — Вот такая она, сила, блин, искусства!

Ну не обидно ли?!..

© Владимир Аренев. 2007

БЕЗ ВАРИАНТОВ

АЛЕКСАНДР РЕМИЗОВ

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КРОССВОРД

Предлагаем снова заняться разгадыванием фантастического кроссворда. Как обычно, он составлен из слов, прямо или косвенно относящихся к фантастике, фэнтези и мифологии. Проще говоря — ко всем темам, которые освещаются в «Мире фантастики».

Среди правильных ответов мы проведем жеребьевку и определим троих победителей, которым достанутся отличные призы — акустика 2.0. и 2.1 от компании **SVEN** (www.swen.ru).

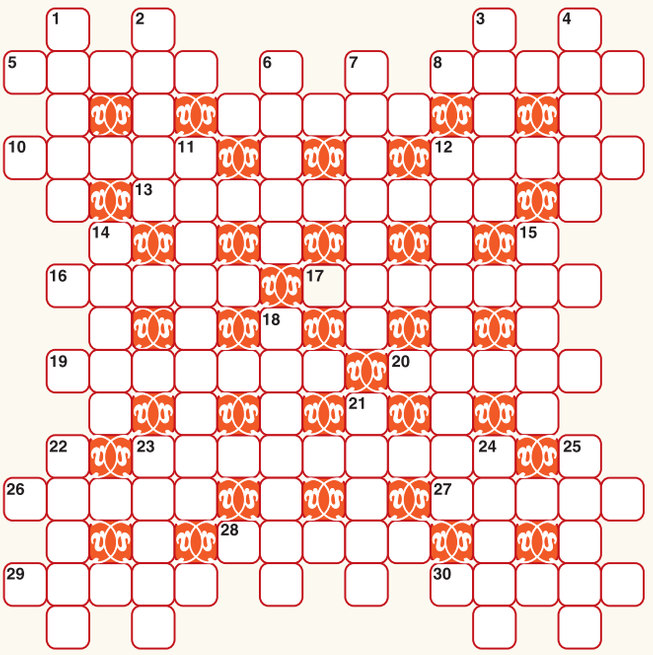
Свои ответы присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на пятой странице), с пометкой «Кроссворд — январь». Обязательно указывайте свои **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

По горизонтали

5. За свою работу над фильмом «Чужой» (1979) он получил Оскара. **8.** Завтра это случится. **9.** Фамилия Дракулы. **10.** Героям фильма «Остров» это удалось. **12.** Перед тем, как приступить к написанию произведения в жанре фэнтези, рекомендуется ее нарисовать. **13**. Классик жанра космической оперы. **16**. Самая известная роль владельца шоколадной фабрики. **17**. Герою Гарри Гаррисона пришлось грабить банки, чтобы не стать им. **19**. Один из королей Арнора в изгнании. **20**. Половина названия классической космической стратегии (1993). **23**. Отечественный писатель-фантаст, имя которого состоит из трех букв. **26**. Один из героев нашей рубрики «Доска почета», робот. **27**. Один из тех, кого сверг персонаж, зашифрованный в п.29 (по горизонтали). **28**. «Пришел он к колдунье — а ну-ка, наколдуй мне! Сейчас, мой хороший, только хлопну в ладоши!». **29**. Чуть менее удачливый коллега персонажа, зашифрованного в п.6 (по вертикали). **30**. Северное княжество Средиземья.

По вертикали

1. «Вы бы видели мою Карму! Она тварей ненавидит, тратит на них много сил, и после этого у псины неадекватная реакция на людей. Безропотно пускает в дом гостей. Чужаков — на свою территорию! Обнюхает, поймет, что гость живой — и идет себе дальше спать. Тьфу! И это зверь, специально обученный нападению на двуногих прямоходящих! Боевая псина…». (назовите автора). **2**. Место, где завершилась погоня людоедов за Джеком Воробьем. **3**. Самый известный варвар. **4**. Ректор Академии Высокого Волшебства. **6**. Один из Новых Богов Упорядоченного. **7**. Мутант и охотник на нежить. **11**. Боевой крейсер из одноименного сериала. **12**. Космическая держава в романе А. Зорича. **14**. Девятиглавое чудовище, убитое Гераклом. **15**. Дневной, ночной, утренний, обеденный, полуночный, файв-о-клоковый, последний… **18**. Преподаватель предмета «Предсказания» в одной очень известной школе чародейства и волшебства. **21**. Планета во вселенной «Звездных войн». **22**. Известный художник-иллюстратор в стиле фэнтези. **23**. Основная часть огнестрельного оружия. **24**. Крестьянин, человек низшего сословия. **25**. Имя автора «Игры Эндора».



Ответы на викторину (“МФ”, ноябрь 2006)

1 — **А** (Агата); 2 — **В** (Синим трехглавым драконом); 3 — **Г** (Рильке); 4 — **В** (Спутниковых съемок из космоса); 5 — **А** (Амазонок); 6 — **Г** (Го); 7 — **А** (Законах Хаммурапи); 8 — **В** (Искаженный текст католической молитвы); 9 — **Б** (Могли поместиться внутри Юпитера); 10 — **Б** (Постоянно держать в биоэлектрическом поле человека).

Призы — стартовый набор и два дополнительных бустера **ККИ «World of Warcraft»** — достаются следующим 10 читателям: Артем Дарабанцев (г. Вологда), Артем Захаренко (г. Волжский), Владимир Власьев (г. Санкт-Петербург), Глеб Игумнов (г. Екатеринбург), Алексей Ганькин (г. Улан-Удэ), Андрей Трубицин (г. Москва), Денис Легуша (г. Екатеринбург), Мария Мамонтова (г. Первоуральск), Тенгиз Хупения (г. Москва), Алексей Белоусов (г. Тверь).

Поздравляем победителей!

ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

Новогоднюю «Почтовую станцию» выпало вести мне, главному редактору журнала, и, наверное, это правильно — ведь поздравлять читателей «Мира фантастики» работник «Станции» будет от лица всей нашей дружной редакции. Впрочем, поздравлениями почтовая рубрика обычно заканчивается, поэтому начнем мы с поступивших отзывов, которых с каждым месяцем в редакцию приходит все больше и больше. Сказывается растущая популярность журнала, и это не может не радовать.

Серый кардинал

Сложилось ощущение, что вы, Николай, предстаёте перед некоторыми читателями в виде согбенного старичка, сидящего за компьютером и бормочущего под нос: «Чего бы еще такого нефантастического и неинтересного запихать в журнал, а?», — и занимающегося весь месяц именно этим.

С уважением, Владимир aka SlorD.

(Сообщением по электронной почте).

Признаюсь, размышлять о введении или невведении новых рубрик и даже разделов приходится часто. Стоит ли добавить эту рубрику в журнал? Какого она будет объема? Какому автору лучше поручить ведение новорожденной рубрики? Как ее оформить визуально? Как отнесутся к ней читатели? Сколько будет протестов и благодарственных писем? Хватит ли материалов на то, чтобы сделать рубрику ежемесячной? Не исчерпает ли она себя за короткое время? Может, вместо постоянной рубрики лучше дать одну-две статьи?

Взвесить все «за» и «против» нелегко, выручают здравый смысл, опыт и интуиция. Конечно, решения принимаю не я один — думаем всей редакцией. Хотя последнее слово всегда остается за главным редактором, как правильно заметил Владимир.

Услышать книгу

Здравствуйте, уважаемый «Мир фантастики».

Думаю, что вы уже немного устали от «пожеланий счастья», так что просто скажу, что рад вместе с вами встретить третий День рождения. Так держать.

Теперь критика. Я считаю, что журнал все же не до конца думает о некоторых категориях своих читателей. Например, как быть людям, которые, к сожалению, не видят? Журнал-то им могут прочитать родственники или друзья, но... Многие из миров так и останутся недостижимой мечтой. К счастью, в наше время все большую популярность в России приобретают аудиокниги. Почему в вашем журнале, успешно освещающем как новинки, так и переиздания книг обычных, совершенно не затрагиваются поступившие в продажу романы на аудионосителях? Их, между прочим, слушают с удовольствием и нормально видящие люди. А потом, любопытно было бы узнать, чей голос обретает тот или иной персонаж.

Думаю, что для новостей такого рода можно было бы выделить хотя бы полстраницы.

С уважением, Нелин А. В., Волгоградская обл., пос. Новониколаевск.

(Письмом по обычной почте).

Редакция давно собирается разработать и открыть небольшую рубрику об аудионовинках, вероятно, в разделе «Сумма технологии». Полагаю, так называемые «говорящие книги» (текст которых начитан профессиональным актером), действительно, интересны многим читателям. Об этом говорят и результаты опроса, который редакция провела на сайте нашего журнала *www.mirf.ru*.

Скорее всего, минирубрика будет посвящена не только аудиокнигам, но и музыкальным дискам тех исполнителей, творчество которых прямо или косвенно связано с фэнтези и фантастикой. Надеемся, это как-то утолит жажду читателей, желающих увидеть в «Мире фантастики» большой раздел о фантастической музыке.

Самое страшное из чудовищ

Здравствуй, редакция «Мира фантастики»! Мне очень нравится читать ваши журналы, но мой самый любимый журнал, а также самый первый, был жестоко разорван моим котом, и поэтому убедительно прошу вас прислать мне №10 за 2004 год вместе с DVD-диском.

Владимир, республика Коми, г. Печора.

(Письмом по обычной почте).

Октябрьского номера 2004 года, равно как и любых других номеров «МФ» двухмесячной давности и старше, в редакции давно нет. Каждый месяц в редакцию завозят несколько пачек свежеотпечатанного выпуска «МФ», но они не залеживаются. Пришли авторы, забрали «авторские экземпляры». Пришли коллеги из «Игромании»

и «Лучших компьютерных игр», взяли почитать новый номер любимого «Мира фантастики». PR-менеджер «МФ» Григорий Спицын заявил, что ему нужны свежие журналы «на призы», для розыгрыша на конкурсах и в качестве подарков на фестивале. Новый номер журнала выпрашивают секретарши и бухгалтерия — а мы в редакции добрые, никому не можем отказать. В конце концов, приятно, когда наше издание так сильно любят!

Так что просить нас выслать старые (а также новые) номера «МФ» — занятие бесполезное. Пока письмо дойдет, журналов уже не будет, да и нет у нас, как выясняется, лишних номеров. Так что спасением станет только ближайший газетный ларек, книжный рынок или интернет-магазин на сайте *www.mirf.ru*.

Ну а что касается страшного чудовища, поселившегося в квартире Владимира, то нам лестно, что «Миру фантастики» уделяют внимание не только представители вида homo sapiens. Про таких чудовищ и их родственников мы когда-нибудь напишем статью в «Бестиарий».

Без комментариев

Здравствуйте, уважаемая редакция «Мира фантастики»!

Уверена, что бойцы невидимого фантастического фронта всегда в полной боевой готовности и не перестают трудиться над моим и, что греха таить, любимым многими людьми журналом...

До того, как мои руки стали перелистывать первые страницы «МФ», я была лишь любителем фантастического жанра: читала и фэнтези, и НФ, однако именно любительским можно было назвать мой интерес. Знания мои были поверхностны и не систематизированы, а из жанров я знала лишь НФ, фэнтези и... все. И только благодаря «МФ» передо мной раскинулся бескрайний мир фантастики.

Оказалось, что жанров — словно звезд на небе, а писателей — песчинок на пляже, мириады миров систематизированы, подробнейшим образом описаны и даже нанесены на карты, люди собираются вместе как орки и эльфы сражаться на мечах, проводятся различные форумы и встречи с выдающимися авторами.

Я словно слепой, которого исцелили, была потрясена и шокирована, как губка впитывала новые знания и теперь уже не могу пропустить ни одного номера. Даже если для этого приходится ездить в другой город, аж за 34 километра. Я думаю, усилия стоят того.

Наверняка не я одна испытала такие чувства при приобретении первого журнала. Хочу сказать вам огромное, как Вселенная, спасибо за ваш нелегкий труд, упорство, терпение. Спасибо за просвещение.

Низкий вам поклон,

Р. Т. В., Владимирская обл., г. Судогда.

(Письмом по обычной почте).

Борьба за недостатки

ПИСЬМО НОМЕРА

Дорогой Николай Пегасов!

Идея написать вам письмо созрела давно, однако осуществить мечту оказалось возможным только сейчас. Расхваливать вас не стану, вы и так знаете, какая пушистая и добрая редколлегия «МФ» (надеюсь, этим я вас не обижу). Цель моего письма — указать на ваши недостатки.

Товарищи! Верной ли дорогой идете? Поразмыслив, я понял, что вы стремительно эволюционируете. Только на пользу ли идет эта эволюция? Куда делась фирменная надпись «фэнтези и фантастика во всех проявлениях», заставляющая купить журнал? Хотя это только цветочки...

В старом номере, уважаемый Николай, вы обещали устраивать дискуссии с читателями. Ну и где они?..

В очередном номере вы объявили о том, что толстеете (пардон! это я о журнале!). И редакция подробно рассказывает, под что распределяет 16 страниц. Прочитав колонку, я был разочарован. Вспомните, Николай, как в сентябрьском номере за 2005 год, в торжественный для вас месяц, вы, кладя руку на сердце, говорили о том, что цените общение с читателями. Но по странным обстоятельствам не расширили «Почтовую станцию»! Почему?

Конечно, не все так плохо. Только из-за того, что вы существуете, поклонники НФ и фэнтези могут закрыть (и закрывают!) глаза на недостатки. Мне не важно, попадет ли это письмо в печать, важно другое — вы прочитаете его, я надеюсь, и примете меры.

P.S. Почаще делайте призами коллекционные карточные игры. Поскольку на Дальнем Востоке (тем более на Сахалине) нет ни одного магазина по продажам карточных игр.

Анатолий Малютин, остров Сахалин, г. Южно-Сахалинск.

(Письмом по обычной почте).

Наш классический слоган «Фэнтези и фантастика во всех проявлениях» вовсе не исчез — он расположен на той же странице, где вы видите фамилии сотрудников редакции и призы «МФ». Ну а со следующего, февральского номера этот слоган переместится на свое законное место — в нижнюю строку на обложке журнала, где сейчас красуется заслуженная фраза «Лучший фантастический журнал Европы 2006». Февральский номер будет первым, который по календарю выйдет уже в 2007 году, поэтому хвастливый слоган о «лучшем в Европе» устареет и ему на смену придет наш прежний девиз.

Дискуссии читателей временами завязываются: мы начали публиковать интересные ответы, приходящие авторам рубрики «Трибуна». «Почтовую станцию», как мне кажется, нет смысла увеличивать: пока трех страниц хватает, чтобы опубликовать все по-настоящему

Фантастические фестивали и выставки 2007

В наступающем году редакция «Мира фантастики» намерена принять участие и, по традиции, опубликовать интересные репортажи с многочисленных фантастических, фэнтезийных и иных тематических мероприятий. Все желающие имеют возможность встретиться там с представителями журнала. Вот примерный календарь на **2007 год**.

КОНВЕНТЫ И ФЕСТИВАЛИ

дата	конвент	статус	место
19-21 января	«Басткон»	Литературно-практическая конференция	Подмосковье
22-25 марта	«Роскон»	Международная литературная конференция по вопросам фантастики	Подмосковье
апрель	«Портал»	Европейская конференция по научной фантастике	Киев, Украина
май	«Интерпресскон»	Конвенция писателей и любителей фантастики	Ленинградская область
июль	«Аэлита»	Всероссийский фестиваль фантастики	Екатеринбург
30 августа — 3 сентября	Nippon 2007 / Worldcon	65-ый Всемирный конвент научной фантастики	Иокогама, Япония
сентябрь	«Звездный мост»	Международный фестиваль фантастики	Харьков, Украина
21-23 сентября	Eurocon	29-ый Европейский конвент научной фантастики	Копенгаген, Дания
ноябрь	«Зиланткон»	Международный фестиваль фантастики и ролевых игр	Казань

ВЫСТАВКИ

дата	выставка	статус	место
март	«Книги России»	Национальная выставка-ярмарка	Москва, ВВЦ
6-8 апреля	«КРИ»	Конференция разработчиков игр	Москва, гостиница «Космос»
сентябрь	ММКВЯ	Московская международная книжная выставка-ярмарка	Москва, ВВЦ
ноябрь	«ИгроМир»	Выставка для любителей интерактивных развлечений	Москва, ВВЦ

На сайте журнала «Мир фантастики» **www.mirf.ru** откроется специальный раздел, посвященный фестивалям, конвентам и выставкам 2007 года. В разделе можно будет уточнить даты и место проведения мероприятий, а также получить контакты организаторов и ссылки на официальные сайты конвентов.

интересные письма и ответы на них. Хотя в будущем, вполне возможно, в этой рубрике будет и 4, а может, и 5 страниц. Кроме того, вести «Почтовую станцию» в наступающем году будем не только мы с редактором Михаилом Поповым (сейчас мы чередуемся на этом ответственном посту), но и новые лица. Ждите сюрпризов.

Про увеличение количества страниц Анатолий написал очень кстати, потому что со следующего номера «Мира фантастики» в журнале будет уже 192 страницы, то есть на 16 больше, чем сейчас. Об этом со свойственной ей нескромностью редакция пишет в анонсе следующего номера — переворачивайте лист и читайте. Фантастики выходит все больше, интерес к ней все выше, а потому «МФ» толстеет. И не факт, что делает это в последний раз.

Помимо текста, к своему письму Анатолий приложил портрет главного редактора, выполненный в стилистике Александра Ремизова, который иллюстрирует такими картинками вступительное «Слово главного редактора» в каждом номере «МФ». За вопросы и высокохудожественный портрет редакция единогласно решила вручить Анатолию призы за **Письмо номера**. На Сахалине нет коллекционных карточных игр? Мы рады сообщить, что теперь есть. В Южно-Сахалинск отправляется бандероль с ценным грузом, четырьмя стартовыми наборами ККИ **Vs System**, а именно: The X-Men, Batman, Fantastic Four и Spider-Man vs Doc Ock. Надеемся, что тем самым мы доставим радость автору письма.

Средиземье, 2142 г. от Р. Х.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Мир фантастики»!

Предлагаю больше внимания в журнале уделять фэнтези и его сюжетам. По мнению некоторых футурологов, нас ждет Новое Средневековье. Соединение новейших технологий, особенно генетики, с архаичными пластами психики людей приведет к тому, что самое современное крутое фэнтези в будущем будет восприниматься так же, как сейчас социалистический реализм. Одним словом, драконы, гоблины, волшебники, принцессы и т. д. — не за горами.

Евгений Вечеренкин, г. Чита.

(Письмом по обычной почте).

Через несколько лет мы будем отправляться на работу при помощи заклинания «телепортация», носить тяжелые сумки телекинезом и перестанем пользоваться электричеством: волшебные фонарики светят ярче и не требуют оплаты за каждый потраченный киловатт...

Концепция фэнтезийного будущего уже прорабатывалась в фантастической литературе и играх. Один из самых ярких миров фэнтези-будущего — Shadowrun, разработанный игровой корпорацией FASA (настольные и компьютерные игры, серия художественной литературы). Эльфы, гномы и огры в этой вселенной — мутировавшие люди, со временем отделившиеся от человечества в новые биологические виды. В мире широко применяются технологии киберпанка и традиционная фэнтезийная магия.

Не менее фэнтезийный и мир «Звездных войн». Иногда читатели присылают письма вроде: «Я не люблю фэнтези, я фанат Star Wars». Но, если задуматься, то что такое Сила, джедайский орден, способности ситхов, как не проявление фэнтезийных черт в Далекой Галактике? Значит, всех поклонников «Звездных войн» можно записать в любители фэнтези!

Если посмотреть на современный мир глазами средневекового человека, то мы увидим, что уже живем в фэнтезийную эпоху. Передвигаемся мы в самобеглых каретах, которые питаются алхимической субстанцией. А между городами — даже на летучих кораблях. Телевизор со спутниковой тарелкой заменил «яблочко-на-тарелочке», города освещаются магией и т. д. А интернет — так это вообще талмуд волшебной премудрости. И неудивительно, если через несколько десятилетий человек в быту станет использовать заклинания полета, превращения или даже огненного шара. Зачем? Например, чтобы пожарить яичницу.

●●●

А теперь, дорогой читатель, позвольте редакции «Мира фантастики» поздравить вас и ваших близких с самыми любимыми, семейными и ожидаемыми праздниками. Пусть наступающий год будет еще интересней, фантастичней и фэнтезийней, чем год уходящий. Пусть в новом году по-прежнему добро побеждает зло, и звезды ярко освещают нашу дорогу.

С Новым годом и Рождеством!

Николай Пегасов
Главный редактор

Связь с редакцией:
- ***Email редакции: pochta@mirf.ru***
- ***111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»***
- ***форум на сайте www.mirf.ru***

Мир Фантастики

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В ФЕВРАЛЕ 2007

+16 страниц

с февраля 2007 в каждом номере «Мира фантастики»

192 страницы

ИТОГИ 2006

ЛУЧШИЕ КНИГИ, ФИЛЬМЫ И ИГРЫ

А ТАКЖЕ:

- ГЛАВНОЕ СОБЫТИЕ ГОДА
- САМЫЙ СТРАШНЫЙ, СТИЛЬНЫЙ И СМЕШНОЙ ПРОЕКТ
- ЛУЧШИЕ: ГЕРОЙ, ГЕРОИНЯ, ЗЛОДЕЙ
- И МНОГО ДРУГИХ ЛАУРЕАТОВ

ПО ВЕРСИИ «МИРА ФАНТАСТИКИ»!

ДОСКА ПОЧЕТА

КО ДНЮ ЗАЩИТНИКА ОТЕЧЕСТВА

ТОП 10

ГЛАВНЫЕ ГЕРОИНИ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ» В ФЕВРАЛЕ

ШИКАРНАЯ ФАНТАСТИЧЕСКАЯ КОМЕДИЯ

(T)RAUMSHIFF «SURPRISE»: PERIODE I

(«Космический дозор: Эпизод I», 2004)

УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ В БЕЗУМНОЙ ПАРОДИИ НА «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ», «ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ», «ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ», «ШРЕКА», «НАЗАД В БУДУЩЕЕ» И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ ЗНАМЕНИТЫХ ФАНТАСТИЧЕСКИХ ФИЛЬМОВ.

А ТАКЖЕ:

- ВИДЕОРЕПОРТАЖ С «ЗИЛАНТКОНА 2006»
- КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ ФИЛЬМ ВО ВСЕЛЕННОЙ «МАТРИЦЫ» - THE MATRIX: WRONG NUMBER
- И ДРУГИЕ ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ

ДАЛЕКИЕ БЕРЕГА

НОВАЯ РУБРИКА

СВЯЩЕННАЯ ИМПЕРИЯ СИГМАРА

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЦЕНТРАЛЬНОМУ ГОСУДАРСТВУ WARHAMMER

ЭКСКЛЮЗИВНАЯ КАРТА ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОННОЙ КАРТОЧНОЙ ИГРЫ

«БЕРСЕРК»

только в номере с DVD-диском!

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОФЕССИИ

ВПЕРЕД И С ПЕСНЕЙ

БАРДЫ, МЕНЕСТРЕЛИ, ТРУБАДУРЫ

КОНТАКТ

ПИСАТЕЛЬ

ЕВГЕНИЙ ЛУКИН

ЕСЛИ БЫ...

ДНИ ЗАТМЕНИЯ

КАК ВЫЖИТЬ ПОСЛЕ ГЛОБАЛЬНОЙ КАТАСТРОФЫ?

ХУДОЖНИК

ЛЕО ХАО

А ТАКЖЕ: ● «ЖАНРЫ»: ПОСТАПОКАЛИПСИС ● «БЕСТИАРИЙ»: МУТАНТЫ ● «АРСЕНАЛ»: ВОЕННЫЕ ХИТРОСТИ ПОЛКОВОДЦА ● БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

Двенадцать месяцев

МИР ФАНТАСТИКИ

2007

	ЯНВАРЬ	ФЕВРАЛЬ	МАРТ	АПРЕЛЬ	МАЙ	ИЮНЬ	
Пн	1 8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	Пн
Вт	2 9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	Вт
Ср	3 10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	Ср
Чт	4 11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	Чт
Пт	5 12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	Пт
Сб	6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	Сб
Вс	7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	Вс

	ИЮЛЬ	АВГУСТ	СЕНТЯБРЬ	ОКТЯБРЬ	НОЯБРЬ	ДЕКАБРЬ	
Пн	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	Пн
Вт	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	Вт
Ср	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	Ср
Чт	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	Чт
Пт	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	Пт
Сб	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	Сб
Вс	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	Вс

Волкодав

Из рода Серых Псов

ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП

МИР ФАНТАСТИКИ